

99 €
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • NINTENDO DS • MÓVIL
HOBBY CONSOLAS
¡DESCÚBRELO!
PSMove
¡Ya llega! ¡Así son los primeros juegos!
¡¡PÓSTER DOBLE!!
• Kingdom Hearts
• Assassin's Creed
AHORRA 5€
Al comprar MAFIA II en PS3/360
¡EXCLUSIVA!
ASSASSIN'S CREED
LA HERMANDAD
¡Todo sobre el modo individual y el multijugador!
¡COMPARATIVA!
FIFA 11 vs PRO 2011
¡Los dos grandes frente a frente!
ADEMÁS...
MAFIA II
El análisis más completo
HALO REACH
Preestreno y entrevista exclusiva
JUEGA EN 3D
¡Lo que necesitas para dar el salto!


EL KIOSKO DE MIC____MIC



ESTE ES EL ROSTRO QUE EL ENEMIGO TEME

ESTA ES LA FUERZA EN ESTADO PURO.
FEROZ, IMPLACABLE, PRECISA.

ES UNA NUEVA GENERACIÓN DE GUERREROS.
ES UN NUEVO ESTILO DE GUERRA.

ERES UN TIER 1.

A LA VENTA EL 14 DE OCTUBRE

"Consigue transmitir la solemnidad de una batalla real".
Meristation

"Una autenticidad sin precedentes en el género".
3DJuegos.com

RESÉRVALO YA EN GAME



DOMINA EL MULTIJUGADOR DE DICE



ÚNETE A LA ELITE DE LOS OPERADORES TIER 1



MEDAL OF HONOR

MEDALOFHONOR.ES



















Tecnología y diversión



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@axelspringer.es

Ya veis que nosotros no cejamos en nuestro empeño de llevaros la mejor información sobre videojuegos ni en pleno verano. Y además lo hacemos a lo grande, con un reportaje exclusivo de uno de los juegos del año. **Assassin´s Creed: La Hermandad**, en el que os contamos nuestra experiencia con el esperadísimo modo multijugador. Pero, por supuesto, hay mucho más en este número, y además de un elemento que nunca falta en todos nuestros contenidos, la diversión, hay otro que se ha colado casi a empujones, la tecnología. Estamos en un momento apasionante, donde las innovaciones tecnológicas, cada vez más espectaculares, van a trasladarse durante los próximos meses a nuestras consolas. Ya lo visteis el mes pasado en nuestro reportaje de la sorprendente **3DS**.

Y este mes lo vais a comprobar de nuevo cuando veáis lo que os hemos preparado sobre **PSMove** (que está a punto de llegar) y el infinito y recurrente mundo de las **3D**. La demostración que nos hizo hace unos días Richard Marks (responsable de Move y también el creador de **Eyetoy** y, por tanto, el padre de esta exitosa forma de jugar) nos dejó con la boca abierta. Es impresionante lo que puede hacer este aparato, y ahora solo queda esperar a que en un futuro lo veamos en juegos más complejos. Mientras, ante el apabullante éxito de las 3D, os ofrecemos el dossier más completo sobre el tema, centrado como es lógico en los videojuegos. Ya lo veis, tecnología y diversión de la mano para que lo pasemos en grande con nuestro entretenimiento favorito.

Las innovaciones tecnológicas van a trasladarse en breve a los juegos

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Yo confío en Ezio. Sé que mucha gente teme que el modo individual de «La Hermandad» sea "más de lo mismo" y que el nuevo «Assassin´s Creed» se justifique solo por su modo multijugador. Sin embargo, yo me muero por saber qué le pasará a Ezio en Roma, y las novedades que os adelantamos en este número me han convencido del todo.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Locura y genio. Poco a poco los integrantes de Clover Studio (responsables de «Viewtiful Joe» o «God Hand») sacan adelante nuevos proyectos. El último ha sido Shinji Mikami (el creador de «Resident Evil») que después de romper moldes con «Bayonetta» cambia de género con «Vanquish». ¡Y sin perder ni un ápice de su "estilo"!



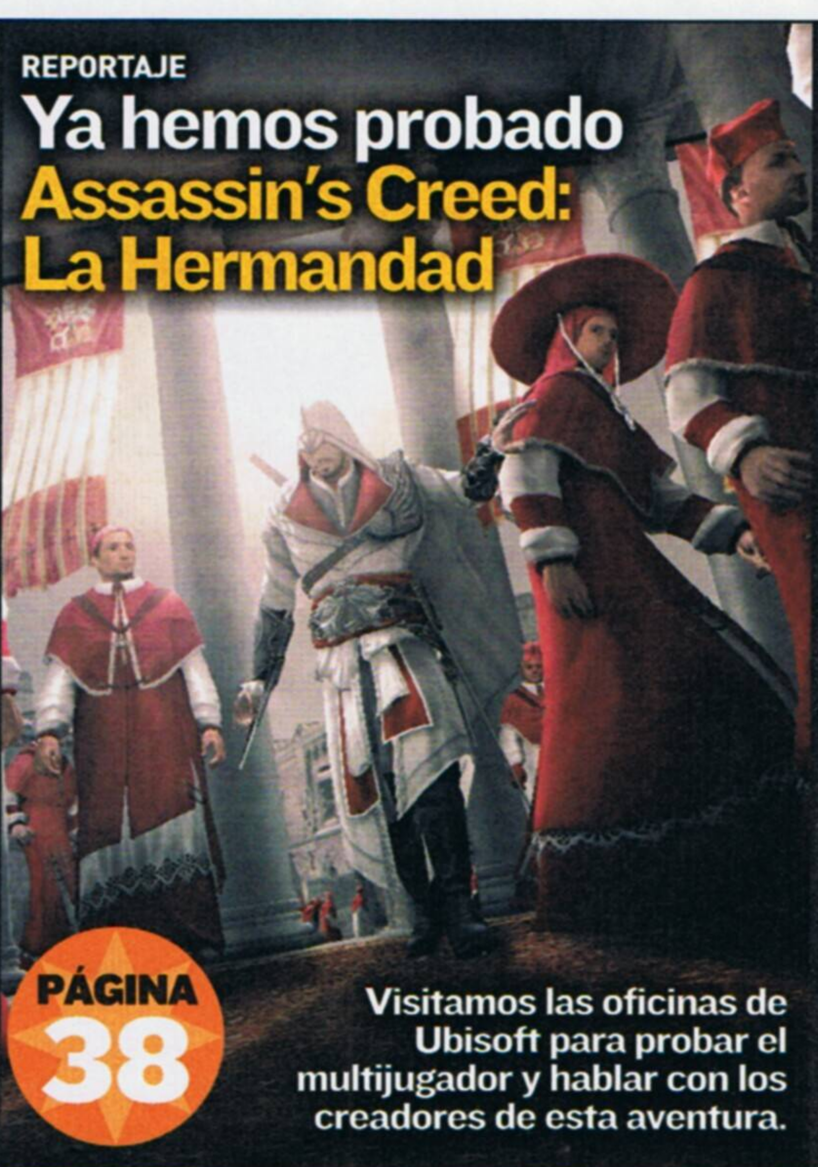
DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

"Crossovers" El anuncio del nuevo «Street Fighter X Tekken» me encanta. No solo por el juego en sí, que seguro que está genial, sino por lo que significa. La colaboración de Capcom con Namco Bandai abre las puertas a que se cree el que sería mi juego ideal: «Street Fighter versus Dragon Ball». ¿Cómo? ¿Que soy un friki, decís? ¡A que os lanzo un Ha-Do-Ken!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



REPORTAJE

Ya hemos probado Assassin's Creed: La Hermandad

PÁGINA 38

Visitamos las oficinas de Ubisoft para probar el multijugador y hablar con los creadores de esta aventura.

REPORTAJE

Duelo entre Fifa 11 y Pro Evolution 2011

PÁGINA 80

Son los mejores simuladores de fútbol que existen, y los hemos comparado en cada uno de sus aspectos. ¿Quién ganará el encuentro?

PREESTRENO

La última batalla de Halo Reach

PÁGINA 48

Se acerca el fin de la saga, y os damos una primera impresión del "shooter" más esperado de Xbox 360.



SUMARIO



REPORTAJE

El futuro se juega en 3D

Hemos preparado un extenso reportaje en el que explicamos todo lo que hace falta para jugar a nuestra consola en tres dimensiones.



PÁGINA 112



PÁGINA 32

REPORTAJE

Todo listo para jugar con Move

El 15 de septiembre se pondrá a la venta este detector de movimientos para PS3. Nosotros ya lo hemos probado y os contamos cómo serán los primeros juegos compatibles.

que os enseñamos en esta sección. Tenemos volantes, mandos, pistolas... ¡de todo!

104 Zona de Descarga

Juegos "retro" y un montón de niveles adicionales animan nuestras páginas de descargas. Este mes, analizamos «Castlevania Harmony of Despair» y «Scott Pilgrim».

122 Trucos

La mejor selección de secretos, claves y consejos para exprimir a tope los títulos más punteros del momento. ¿Queréis llegar al final de ese juego que tanto se os resiste? ¡Pues venga, corred a nuestra sección!

130 Teléfono Rojo

Yen se ha pasado el mes respondiendo a todas vuestras preguntas sobre videojuegos. ¡Este hombre es un pozo de sabiduría!

136 Planeta Móvil

Los mejores títulos también se juegan en nuestros teléfonos móviles. Incluso cuando se trata de aventuras clásicas como esta:

140 Escaparate

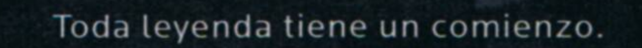
Os hablamos sobre los últimos estrenos de cine, películas en Blu-Ray y en DVD, música y libros... Y, por supuesto, el mejor "merchandising".

TODOS LOS JUEGOS



Mira en la página 143


6
pegi.info
BUNGIE
Microsoft game studios
XBOX LIVE
*Código de descarga solo disponible en tiendas participantes de España mientras duren las existencias. Consultar en la tienda para más información. Bungie y el logo de Bungie son marcas registradas de Bungie LCC y se utilizan bajo autorización. Todos los derechos reservados.
XBOX 360



RECUERDA REACH

Este es el comienzo de la historia de Halo, y su capítulo más épico hasta la fecha. Antes que el Covenant pueda ser derrotado en la Tierra, antes que la humanidad pueda ser salvada, la batalla en el Planeta Reach debe ser librada. Tú y el resto de los Spartans del Noble Team, tendréis que mostrar el coraje y sacrificio necesario que asegure la supervivencia de la humanidad en sus horas más oscuras. **xbox.com/haloreach**

HALO
REACH

14.09.10

*Reserva ya tu copia y conseguirás un código para desbloquear el exclusivo Casco Recon Spartan.

LOS COMBATES QUE NOS GUSTARÍA VER

Peleas cruzadas en las consolas

El anuncio de Marvel vs Capcom 3 y, sobre todo, del sorprendente Street Fighter X Tekken nos ha dado pie para imaginar nuestros "crossover" favoritos. ¿Acaso se os ocurren unos combates más emocionantes que éstos?



GOD OF WAR vs CASTLEVANIA

DOS PERSONAJES DE LEYENDA: Kratos, el fantasma de Esparta y Gabriel Belmont, caballero de la luz, podrían arrasar en un juego de lucha. Ambos manejan armas similares (las Espadas del Caos y el látigo Matavampiros) y ninguno tiene reparos a la hora de ejecutar los combos más brutales. ¡Pero si comparten hasta el haber perdido a sus respectivas mujeres! Eso sí, en lo que se refiere al corte de pelo, Kratos aún tiene mucho que aprender de su colega centroeuropeo.



ALAN WAKE vs DEAD SPACE

UN ESCRITOR Y UN INGENIERO no parecen los más indicados para participar en un torneo de lucha. Pero creednos, después de lo que han pasado, seguro que no se les da mal. Para equilibrar las cosas, no estarían permitidas armas futuristas ni trajes espaciales.



HALO vs GEARS OF WAR

LA PEOR GUERRA DEL FUTURO no se librará contra los alienígenas del Covenant ni contra los Locust. La batalla más salvaje será la que decida cuál es nuestro soldado favorito, ¿Marcus Fénix o los Spartan? Para colmo, ambas sagas están a punto de recibir nuevas entregas.



MAFIA vs RED DEAD

CON LOS PUÑOS O ARMADOS HASTA LOS DIENTES, Vito Scaletta y John Marston no tendrán ningún reparo para demostrar quién es más duro de los dos. Viendo cómo se las gastan en sus respectivos juegos, lo mejor será ver este duelo desde una distancia prudencial.

↑ SUBEN

▲ PLAYSTATION MOVE, que ya está a punto de salir. Hemos probado a fondo este nuevo sistema de control para PS3 y nos ha dejado muy buenas sensaciones.



▲ LAS EDICIONES DE COLECCIONISTA de «Castlevania Lords of Shadow»,« Assassin´s Creed La Hermandad» y, especialmente el pack de «Call of Duty Black Ops» ¡Con un coche teledirigido!

▲ LOS "CROSSOVER" de lucha, que enfrentan a personajes legendarios, como «Marvel vs Capcom 3» y el sorprendente «Street Fighter X Tekken».

▲ LA SAGA BIOSHOCK. Acaba de publicarse nuevo contenido descargable para «Bioshock 2» y se ha anunciado una tercera entrega, «Infinite».

▼ LOS NUMEROSOS RETRASOS. Ahora le toca el turno a «Test Drive Unlimited 2», «Crysis 2», «Kirby´s Epic Yarn» o «True Crime Hong Kong».

▼ ACTUALIZAR PS3. El firmware 3.41 daba un problema al cambiar de disco duro. Aunque ya ha sido corregido, no es la primera vez que pasa.

▼ LA ESCASEZ DE LANZAMIENTOS en el verano. Aunque, por fortuna, títulos como «Mafia II» o «Kingdom Hearts» tienen una calidad indiscutible.



▼ LA PELÍCULA DE TEKKEN, una adaptación que ni siquiera convence a Katsuhiro Harada, responsable del juego. ¿Se estrenará en España?



VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas



MOLA



@ Lo bien acompañado que va a estar Ezio Auditore en su nuevo juego. Solo falta que lo acompañe Mario Bros.

Iban a incluirlo, pero con los "wahu" y "yuhu" que dice cuando salta alertaría a todos los guardias del juego.

@ Haber ido a EEUU y comprarme un libro de «Alan Wake» que solo se vende allí.

Vaya, otro al que han timado con lo del libro exclusivo de EEUU. ¡Pero si lo venden en todos los "Carreful" de España!

@ Ver como juega Peter Griffin a «Call of Duty» en "Padre de Familia".

Nosotros, hasta que no veamos a los de "Cuéntame" echando unas partidas a la Atari no tendremos bastante.

@ ¡Que el 3D haya llegado a los videojuegos!

Pues cuando veas el reportaje que hemos preparado en este número te lo vas a pasar mejor que Falete en una pastelería.

@ Que en el nuevo «Call of Duty» no haya bomba nuclear. ¡Adiós a los tramposos!

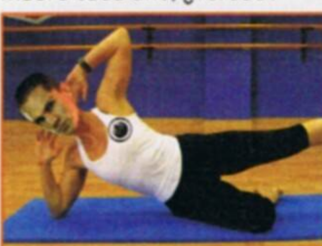
Van a sustituirla por una TV que muestre "Sálvame Deluxe". No mata a los rivales, pero los deja tontos "perdíos".

@ Que «Metal Gear Solid 4» aún permanezca en vuestra lista de favoritos.

Ese bigotillo canoso de Snake nos tiene embelesados.

@ Que justo el día de mi cumpleaños obtuve mi primer trofeo de platino con «Dante´s Inferno» para PS3.

Fue mejor regalo que el jersey de punto que suele darte tu madre cada año, ¿verdad?



@ Las primeras imágenes de «Star Wars: El Poder de la Fuerza II». Se nota que Starkiller ha estado entrenando sus poderes.

Ha ido al gimnasio este verano y, tras una buena sesión de pilates y "spinning", está listo para dar más cera que nunca.

NO MOLA



@ Que Move parezca un desodorante en roll-on.

Se rumorea que lanzarán una versión con olor a brisa marina, fresquita, fresquita.

@ Que se rumoreara que Kinect iba a costar 50 € y ahora lo anuncien por 150 €.

Todavía están a tiempo de meterle una rebajilla, a ver si tenemos suerte...

@ Que después de tanto tiempo leyendo la Hobby no me haya enterado hasta ahora de que podía participar en este apartado por Facebook.

Es que hasta ahora no podías hacerlo, amiguete.

@ Que todos los consoleros sean solo chicos y no haya ninguna chica me da grima.

¡Si cada vez hay más chavalas en el mundo consolero! Yo mismo, cuando salgo los sábados por la noche, me transformo en Jennifer.

@ Como os cebasteis con «Naruto Ultimate Ninja Heroes 3». Luego todos los personajes tienen traumas. Lo de que ya huelen no lo van a superar en mucho tiempo.

El problema es cuando el olor se repite todos los meses.

@ Que lleve 5 años mandando mes tras mes un e-mail... ¡y no haya salido ninguno mío! ¿Me tienes manía?

¿Manía? ¿A ti? Anda, calla, calla, que ya has vuelto a ponerme de mala uva.

@ Que en el último número escribierais "10 claves de 3DS" cuando falta la clave 3.

Te voy a decir 3 cosas. Una, que tienes razón. Y tres, que no volverá a suceder. ¡Eso sí es un megalapsus, perdón!



@ Que no haya un «Rock Band» de los payasos de la tele. ¡Así tendría a mis padres entretenidos!

Si ya salió un «Singstar Miliki», ¿quién dice que esto no va a ser posible?

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Piensas "saltar" a la tecnología 3D a lo largo de este año?

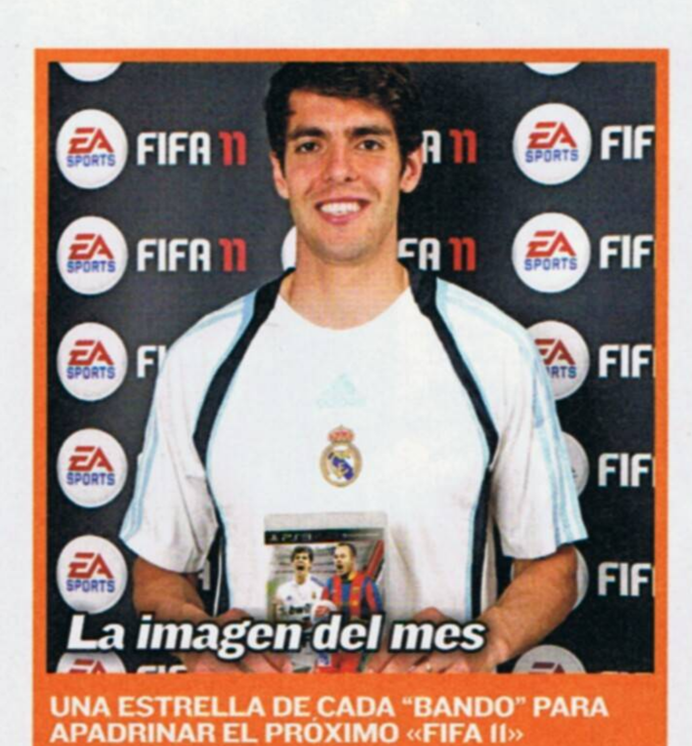
Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Cuando aparecieron los televisores en Full HD hace 2 años ya me compré uno por más de 1500 euros y ahora cuestan tres veces menos. Así que ni hablar, yo me espero a ver si tiene éxito y a que sea más accesible.
Tom Davies (Barcelona)

■ No, creo que todavía es pronto para lanzarse a las tres dimensiones, teniendo en cuenta los pocos contenidos existentes en este formato. Esperaré a 2011 al lanzamiento de más juegos en 3D y de la consola 3DS.
Pablo Saavedra

■ Lo más seguro es que sí, porque es una nueva sensación y hay que disfrutarla.
Ivan Pereiro

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »



UNA ESTRELLA DE CADA "BANDO" PARA APADRINAR EL PRÓXIMO «FIFA 11»

Aunque ahora mismo su lesión le impida jugar al fútbol "de verdad", la superestrella del Real Madrid Kaká estará en el esperado «FIFA 11». ¡Y tanto que estará! Él ha sido elegido para ser la imagen de portada del juego, que muestra con orgullo en la foto. Y para acompañarlo... ¿quién mejor que Iniesta, el héroe del Mundial? ¡También estará en la carátula!

Lo que dice la prensa...

El Mundo, 12 de agosto

"Según la Asociación de Software de EEUU, el 68 por ciento de los americanos juegan a videojuegos. El jugador tipo es una persona de unos 35 años."

HC: ¡Como ha cambiado en unos años el perfil del consolero medio! Se acabo lo de "jueguecitos para críos".

USA Today, 10 de agosto

"Sólo las copias nuevas de «Madden NFL 11» incluirán un pase para jugar gratis por Internet. Los que compren una copia de segunda mano tendrán que pagar 10 dólares para jugar online."

HC: Las compañías siguen creando formas de rentabilizar sus juegos. ¿Se extenderá la costumbre por España?

LA POLÉMICA DEL MES

¿Está abusando Square de la saga Final Fantasy?

Estos últimos meses estamos recibiendo un goteo incesante de títulos de la franquicia. ¿Se está desvirtuando la saga debido a eso?

Sí



David Alonso
Colaborador de Hobby Consolas

El final de una fantasía

Me parece normal que las compañías intenten explotar su "gallina de los huevos de oro" para hacer caja, pero lo que se está haciendo con esta saga ya se pasa de castaño oscuro. Desde la salida de la (inolvidable) séptima entrega en 1997 se han lanzado más de 25 juegos basados en el universo «Final Fantasy», incluyendo consolas, PC y teléfonos móviles. Si a esto le sumamos las películas, series de animación, OVAs y resto de contenidos que han ido (y siguen) saliendo, creo que se está quemando la saga de manera alarmante. Y es que, no se si será cosa mía, pero desde hace un tiempo ya no siento la "magia" que me envolvía cuando leía «Final Fantasy» en la carátula de un videojuego.

El exceso de contenido ambientado en «Final Fantasy» está echando por tierra el espíritu casi "mágico" de esta saga. Ojalá se den cuenta antes de que sea demasiado tarde...

No



Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

La calidad se mantiene

Mira David, es cierto que en Square Enix se están pasando un pelo con tant entrega, pero la realidad es que en ca todos los casos la calidad de estos títu los está por encima de la mayoría c sus competidores. La magia de la sag se ha ido diluyendo con el tiempo, y e que a todos nos sorprendió mucho má la 7ª entrega que las siguientes per ¿no sucede algo similar con cualquier de las sagas míticas de aquella époc En la memoria de los jugones han que dado «Metal Gear», «Final Fantasy VII» «Resident Evil 2», etc. Cada generació tiene sus juegos sorprendentes y s estos nuevos juegos no nos sorprende tanto es porque la fórmula ya fue inver tada por ellos mismos años atrás.

Lo que deberían hacer las compañía para evitar que se "quemen" sus gran des títulos es tratar de innovar más aportar originalidad, no sacar meno títulos de esa saga al año.

Y tú ¿qué opinas?

■ ¿Os acordáis de lo que sucedió con la Jaguar? Me pasa igual. Hoy en día, el único formato capaz de "almacenar" gráficos en 3D es el Blu-Ray. Cuando las teles 3D sean asequibles el Blu-Ray estará obsoleto y será el turno del Hyper-Disk... La tecnología avanza más rápido que mi bolsillo.
Miguel Paris

■ Creo que ni este año ni nunca. No mola que los televisores requieran gafas. ¡Qué molestoooo!
Lorena Navia

■ Trabajo en un centro comercial y las 3D llaman mucho la atención. Bien es verdad que pocos se decantan por invertir en esta tecnología. Yo esperaría un poco.
Lázaro Valenzuela

Y EL MES QUE VIENE:
¿OS ATRAEN LAS EDICIONES ESPECIALES DE LOS JUEGOS?

→ Consigue la camiseta de Hobby Consola

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta camiseta junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Sergio Martínez, The Big Ludda, Christian Rodriguez, Aaron García, Jackye a Sekas, Therbatero Tvrin, Amrit Baxani, Marcos Fernández, Natalia Lara, Iñigo Álvarez, Xavier Avila, Boka Abad, Pablo Saavedra, Ivan Pereiro, Miguel Paris, Lorena Navia, Salva Feliu, Jesús Pérez y Lázaro Valenzuela.

SON LOS ASESINOS MÁS PELIGROSOS DE NUESTRO PLANETA.
PERO AHORA NO ESTÁN EN NUESTRO PLANETA...

ROBERT RODRIGUEZ PRESENTA

PREDATORS

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE TROUBLEMAKER STUDIOS / DAVIS ENTERTAINMENT COMPANY "PREDATORS" ADRIEN BRODY TOPHER GRACE ALICE BRAGA WALTON GOGGINS LAURENCE FISHBURNE GREG NICOTERO & HOWARD BERGER JOHN DEBNEY DAN ZIMMERMAN STEVE JOYNER CAYLAH EDDLEBLUTE GYULA PADOS ALEX YOUNG ROBERT RODRIGUEZ JOHN DAVIS ELIZABETH AVELLAN JIM THOMAS & JOHN THOMAS ALEX LITVAK & MICHAEL FINCH NIMROD ANTAL

TROUBLEMAKER STUDIOS

www.PREDATORS.es

27 DE AGOSTO EN CINES

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE JULIO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Super Mario Galaxy 2	(Wii)	1	2
2	Red Dead Redemption	(PS3)	2	3
3	Planet 51: El videojuego	(NDS)	-	1
4	New Super Mario Bros	(Wii)	-	1
5	Copa Mundial FIFA 2010	(PS3)	5	3
6	Play English	(PSP)	-	1
7	CoD: Modern Warfare 2	(PS3)	7	9
8	Pokémon Plata	(NDS)	8	5
9	Pro Evolution Soccer 2010	(PS2)	9	3
10	Wii Sports Resort	(Wii)	-	1



Super Mario Galaxy 2
El fontanero más famoso del mundo repite puesto por segundo mes consecutivo. Su maravillosa aventura interplanetaria ha cautivado a todo el mundo, porque a este bigotudo y fondón trabajador no le pesan los años.



RED DEAD REDEMPTION
El oeste americano es el mejor lugar para dársela de vaquero. Si no, que se lo digan al bueno de John Marston que, con sus peripecias a caballo, ahí sigue encaramado.



PLANET 51. El videojuego de esta divertida película de animación española ha cautivado a los más pequeños de la casa y, por eso, se cuela en el podio de los más vendidos junto a los más grandes.

Por consolas

PS3
1 Red Dead Redemption
2 Copa Mundial FIFA 2010
3 CoD: Modern Warfare 2
4 Demon's Souls
5 Pro Evol. Soccer 2010
6 Virtua Tennis 2009
7 FIFA 10
8 Call of Juarez 2
9 GTA: Episodes from L.C.
10 Uncharted 2

XBOX 360
1 Red Dead Redemption
2 BioShock 2
3 Bayonetta
4 Left 4 Dead 2
5 Assassin's Creed 2
6 Copa Mundial FIFA 2010
7 Crackdown 2
8 Virtua Tennis 2009
9 Splinter Cell: Conviction
10 Project Gotham 4

Wii
1 Super Mario Galaxy 2
2 New Super Mario Bros
3 Wii Sports Resort
4 Wii Fit Plus
5 Grand Slam Tennis

NDS
1 Planet 51: El videojuego
2 Pokémon Plata
3 Pokémon Oro
4 Dragon Quest IX
5 Madagascar 2

PSP
1 Play English
2 Pro Evol. Soccer 2010
3 Modnation Racers
4 Code Lyoko
5 Toy Story 3

PS2
1 Pro Evol. Soccer 2010
2 FIFA 10
3 Spartan Total Warrior
4 Buzz Brain Off
5 Sonic Heroes

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 26 de julio al 1 de agosto — Datos cedidos por VGChartz

1 Sengoku Basara: Samurai Heroes (PS3)
2 Hatsune Miku: Project Diva 2nd (PSP)
3 Wii Party (Wii)
4 Kamen Rider Battle (NDS)
5 Sengoku Basara: Samurai Heroes (Wii)
6 Metal Max 3 (NDS)
7 Inazuma Eleven 3 (NDS)
8 Ys vs. Sora no Kiseki (PSP)
9 Dragon Quest Monsters (Wii)
10 Fire Emblem: Shin Monshou no... (NDS)

En EE.UU.

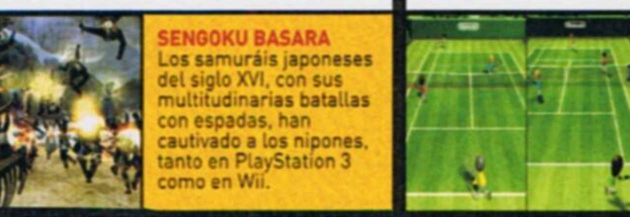
Del 26 al 31 de julio — Datos cedidos por VGChartz

1 Wii Sports (Wii)
2 Wii Sports Resort (Wii)
3 NCAA Football 11 (Xbox 360)
4 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
5 Red Dead Redemption (Xbox 360)
6 New Super Mario Bros (Wii)
7 Call of Duty: Modern Warfare 2 (Xbox 360)
8 Just Dance (Wii)
9 Wii Fit Plus (Wii)
10 Red Dead Redemption (PS3)

En Gran Bretaña

Del 1 al 7 de agosto — Datos cedidos por ELSPA

1 Toy Story 3 (Xbox 360, PS3, Wii, NDS, PSP)
2 Call of Duty: Modern Warfare 2 (PS3, Xbox 360)
3 Dance on Broadway (PS3, Xbox 360)
4 Red Dead Redemption (PS3, Xbox 360)
5 Just Dance (Wii)
6 Dragon Quest IX (NDS)
7 Lego Harry Potter (PS3, Xbox 360, Wii, NDS, PSP)
8 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
9 Battlefield: Bad Company 2 (PS3, Xbox 360)
10 Wii Sports Resort (Wii)



SENGOKU BASARA
Los samuráis japoneses del siglo XVI, con sus multitudinarias batallas con espadas, han cautivado a los nipones, tanto en PlayStation 3 como en Wii.

Wii SPORTS
Los Miis no han dejado de hacer deporte desde que Wii salió a la venta, y a los estadounidenses aún les quedan ganas de seguir dándoles a todas sus modalidades.



TOY STORY 3. La nueva película de animación de Disney Pixar está a la altura de la magia de la compañía, y lo mismo pasa con el juego que protagonizan Woody, Buzz y compañía.

La cifra
20.000 SON LAS UNIDADES QUE HA VENDIDO PLAY ENGLISH EN ESPAÑA EN TAN SOLO UN MES. UN JUEGO IDEAL PARA APRENDER INGLÉS.

NUEVO JUEGO – PS3, XBOX 360

El dúo de lucha definitivo

Street Fighter X Tekken y Tekken X Street Fighter unirán en sendos juegos a los personajes de dos de las sagas de lucha más famosas.

KAZUYA

El padre de Jin Kazama, uno de los grandes protagonistas de la saga «Tekken», lucirá este aspecto a lo «Street Fighter» en la versión desarrollada por Capcom. Sus técnicas de combate serán las de siempre.

Los fans de la lucha ya pueden ir practicando, porque Capcom y Namco Bandai preparan un doble proyecto con sus dos grandes sagas de lucha. Así, **«Street Fighter X Tekken»**, a cargo de Capcom, meterá en el universo de «Street Fighter» a los luchadores de «Tekken», con el aspecto gráfico en 3D y los combates en 2D que maravillaron en «Street Fighter IV». Por su parte, **«Tekken X Street Fighter»** hará lo opuesto, es decir, incrustar a los personajes de «Street Fighter» en el aspecto realista y tridimensional de «Tekken». De este modo, los luchadores las dos sagas, todos con sus técnicas intactas, se enfrentarán por primera vez entre ellos y por partida doble. Katsuhiro Harada, director de «Tekken», lo ve así: "Este proyecto no es una colaboración, sino **la competición del siglo entre dos sagas legendarias**".

LOS GRÁFICOS adaptarán a los personajes de cada saga al estilo visual de la otra. Así quedará «Street Fighter X Tekken».

ANUNCIO SECUELA – PS3, XBOX 360

El murciélago urbano

Arkham City será el nuevo juego de Batman y llegará en otoño de 2011.

La secuela del aclamado «Batman: Arkham Asylum» ya tiene nombre oficial. Se llamará «Batman: Arkham City» y nos llevará a un distrito ruinoso de la ciudad de Gotham. Allí disfrutaremos de una historia nueva en la que harán acto de aparición algunos personajes y villanos clásicos del universo Batman. Desarrollado por Rocksteady Studios, el juego llegará a PlayStation 3 y Xbox 360 a lo largo del otoño de 2011. El caballero oscuro ya prepara sus alas para acabar con el mal.



NOTICIAS BREVES



EL NUEVO BIOSHOCK SE JUGARÁ EN EL CIELO

Ken Levine (el creador del «Bioshock» original) ha revelado que su próximo juego será **«Bioshock Infinite»**. Ahora la acción tendrá lugar en la ciudad flotante de Columbia, durante el año 1912. Seremos el agente Booker DeWitt, que viajará a la ciudad para rescatar a una joven llamada Elizabeth. Acción y combates aéreos e llegarán en 2012 para Xbox 360 y PS3. ¡Pronto sabremos más!

NBA ELITE 11 INCLUIRÁ UNA DESCARGA GRATUITA

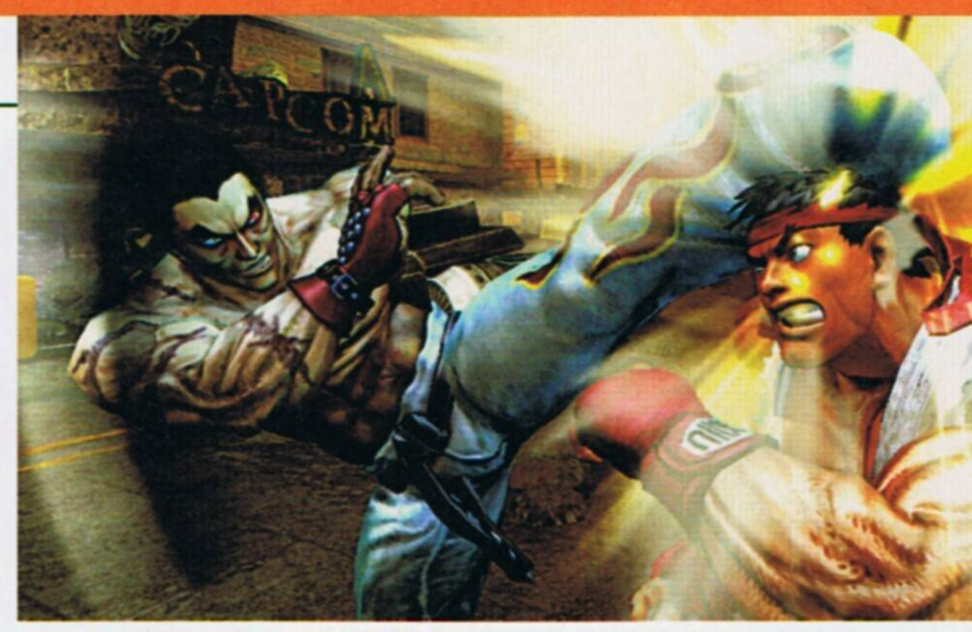
EA, para premiar la compra del juego original, incluirá con «NBA Elite 11» un código para descargar gratuitamente tres modos de juego de **«NBA Jam»** (partido rápido, campaña clásica y online). El juego saldrá el 5 de octubre.

EA PREPARA UN RPG DEL ESTILO DE OBLIVION

EA y 38 Studios están desarrollando para PlayStation 3 y Xbox 360 **«Kingdoms of Amalur: Reckoning»**, un RPG que nos



NINA Y KAZUYA lucirán este espectacular aspecto en su traslado al universo de Capcom y su «Street Fighter».



LAS DOS FRANQUICIAS DE LUCHA MÁS AÑEJAS se unirán por primera vez y por partida doble, algo en lo que Capcom ya es experta, como demuestran las sagas «Marvel vs Capcom» o «Capcom vs SNK».



LAS TÉCNICAS DE COMBATE serán exactamente las mismas de siempre para cada uno de los luchadores.



LA NÓMINA DE PERSONAJES promete ser amplísima. Aquí tenéis a la buena de Chun Li repartiendo caricias.



APARTE DE LOS COMBATES CLÁSICOS, se incluirá un modo Tag Team en el que habrá que elegir a dos personajes que, en plena lucha, podrán ayudarse con ciertos ataques y movimientos especiales.



llevará a un mundo abierto en un viaje lleno de intensos combates. Lo dirige Ken Rolston, que trabajó en «The Elder Scrolls IV: Oblivion», y saldrá en primavera.

TRUE CRIME Y CRYSIS 2 SE RETRASAN

Los dos juegos iban a llegar en breve, pero «Crysis 2» llegará en el primer cuarto de **2011** y «True Crime: Hong Kong» se irá también al próximo año.

LA GAMERLAND YA TIENE FECHAS

La Feria Internacional de Videojuegos e Innovación, que celebrará este año su segunda edición, abrirá sus puertas en el Bilbao Exhibition Centre **del 29 de octubre al 1 de noviembre**.

SEGA TRABAJA CON THOR

El dios del trueno protagonizará su primer juego con una aventura en tercera persona basada en los cómics de Marvel. **Llegará en verano de 2011** junto con la película de Kenneth Brannagh.

EDICIÓN LIMITADA – PS3, XBOX 360

El premio al honor

Juega a Battlefield 3 gracias a la edición limitada de Medal of Honor.

El nuevo «Medal of Honor», que se pondrá a la venta el 15 de octubre, incluirá en su edición limitada una invitación para probar la beta de «Battlefield 3», otro de los juegos más esperados de EA. Dicha edición también incluirá más armas y camuflajes. Después de varias entregas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial, esta nos llevará al Afganistán actual.



ESTUDIOS - ESPAÑA

Aprende a crear videojuegos en la universidad

¿Queréis saber qué tenéis que estudiar para ser diseñadores de videojuegos? Reunimos las carreras universitarias y cursos de posgrado que hay en España.

El interés que están levantando los últimos desarrollos españoles, como «Castlevania Lords of Shadow» o «NyxQuest», ha despertado las ganas de muchos jóvenes por introducirse en la industria de los videojuegos. Hasta ahora, el método más directo era **realizar nuestro propio proyecto** (con alguno de los motores gratuitos que se encuentran por Internet) y enviarlo a cualquiera de los estudios existentes con la esperanza de que les gustase y se fijasen en nosotros.

Por suerte, la situación ha cambiado mucho y cada vez son más las universidades que nos ofrecen cursos específicos sobre videojuegos en su programa, además de las que organizan **seminarios y conferencias sobre el tema, como por ejemplo el reciente iDÉAME,** que se ha celebrado en la Universidad Complutense de Madrid.

Todos estos cursos coinciden en el perfil de sus alumnos; estudiantes de **informática o ingeniería técnica, con amplio conocimiento de programas de diseño** y con aptitudes como el dibujo artístico y el conocimiento de videojuegos. Según nuestra formación, podemos elegir entre realizar un **Master de un año de duración** (que incluye la realización de un proyecto final) o una carrera, que de momento es exclusiva de la **Universidad Camilo José Cela (que tiene campus en Madrid, Oviedo y Pamplona).**

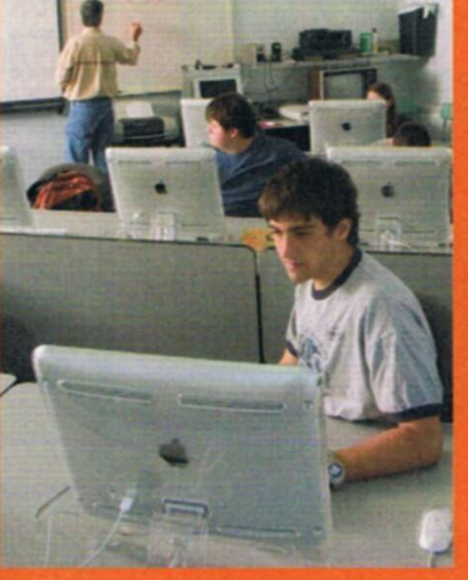
Lo mejor de todo es que la mayoría de estos cursos se realizan con **la colaboración de estudios como Pyro** (los creadores de la saga «Commandos») y además cuentan con su propia bolsa de trabajo, para "colocarnos" en cuanto terminemos el curso. Con este programa da gusto ir a clase, ¿verdad?



LAS JORNADAS iDÉAME de la Universidad Complutense de Madrid, que se han celebrado en julio, están dirigidas a jóvenes creadores de videojuegos.

DÓNDE ESTUDIAR ESTOS CURSOS

- **TITULACIÓN EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.**
  Universidad Camilo José Cela www.ucjc.edu
- **MASTER EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS**
  Universidad Complutense de Madrid
  www.universidadcomplutense.es
- **MASTER EN DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS**
  Universidad Europea de Madrid www.uem.es
- **MASTER EN CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS**
  Universidad Pompeu-Fabra Barcelona www.upf.edu/es/
- **MASTER EN CREACIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS**
  Universidad de Málaga www.uma.es
- **MASTER EN VIDEOJUEGOS**
  Universidad Politécnica de Cataluña www.talent.upc.edu/



LO QUE DEBES SABER

→ **LA DURACIÓN** de los Master es de un año (de 300 a 660 horas), mientras que la carrera dura 3 años.

→ **EL PRECIO** de los Master ronda 6.000 euros, como el primer curso de carrera (depende del campus).

→ **LOS ALUMNOS DEL MASTER** deben ser ingenieros técnicos o superiores en informática, titulados con conocimientos técnicos o profesionales del sector.

→ **LOS ALUMNOS DE CARRERA** deben superar la selectividad, un test y una entrevista personal.

NUEVOS DATOS – Wii

El fútbol de toque y calidad también se juega en las calles

La versión de FIFA 11 para Wii incluirá la opción de jugar partidos de cinco contra cinco en canchas callejeras o "indoor".

EA sigue apostando por el mejor fútbol y este año los usuarios de Wii no se limitarán sólo a jugar los clásicos partidos de 11 contra 11 sobre una alfombra verde, porque **también se podrán jugar partidos callejeros y en pabellones "indoor"** con los principales jugadores del mundo en canchas de Brasil, Francia o Londres. Así, podremos usar las paredes del recinto para regatear a los rivales o dar pases a los compañeros. El estilo de juego seguirá la línea del año pasado, con un **toque muy arcade** que permitirá hacer numerosas florituras e increíbles disparos a puerta. En cuanto a las licencias, **habrá cerca de 30 ligas, con 500 equipos y más de 15.000 jugadores,** además de estadios reales, es decir, todo un repertorio para colmar el gusto de los más futboleros. El Barcelona y el Madrid están a punto de empezar la Liga, así que id calentando, porque **a primeros de octubre** habrá que saltar al campo.



LOS PARTIDOS BAJO TECHO ofrecerán una forma distinta de jugar. Podremos usar las paredes para hacernos autopases o engañar a los jugadores contrarios.



LOS PARTIDOS DE 11 CONTRA 11 seguirán la línea arcade del año pasado. Podremos hacer un montón de regates y marcar golazos de impresión desde lejos.



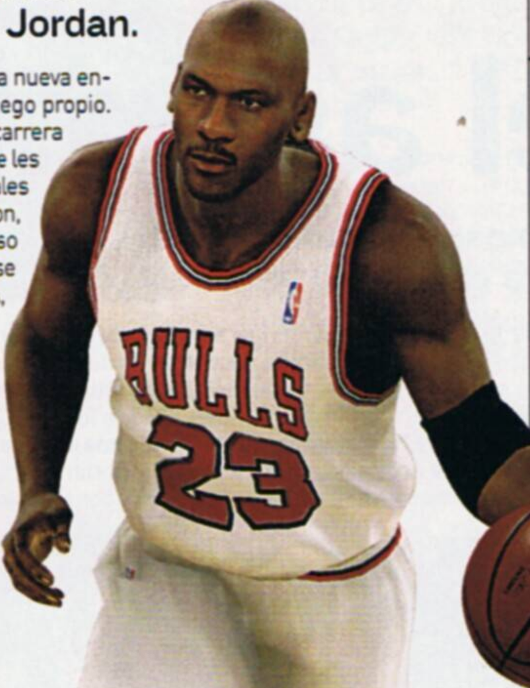
LA LICENCIA incluirá a prácticamente todos los equipos mundiales de relumbrón. También los estadios serán clavados a los reales y estarán llenos a rebosar.

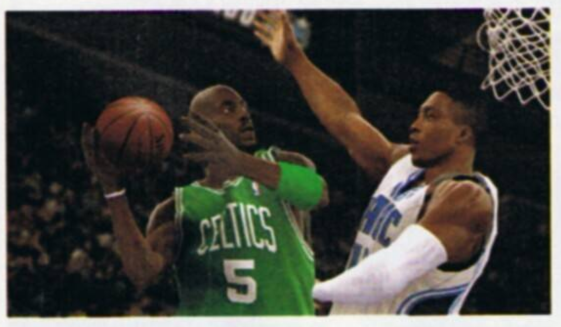
NUEVOS DATOS – PS3, XBOX 360

Dios disfrazado de jugador

NBA 2K11 permitirá revivir momentos míticos de la carrera de Michael Jordan.

Michael Jordan no se limitará a ser la mera portada de la nueva entrega de «NBA 2K», sino que contará con un modo de juego propio. En él podremos revivir los diez mejores momentos de su carrera como jugador de baloncesto: aquel partido de 1990 en el que les endosó 69 puntos a los Cavaliers, el sexto partido de las finales de 1997 contra los Utah Jazz de Karl Malone y John Stockton, su último partido con los Chicago Bulls en 1998... Todo eso ofrecerá "The Jordan Challenge", un modo de juego que se unirá a los partidos de la próxima temporada de la NBA, que empezará en nuestras consolas el 8 de octubre.



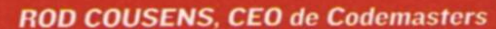


LOS JUGADORES serán copias de los reales. Mirad aquí a Dwight Howard a punto de taponar al bruto de Kevin Garnett.

¡Qué flash!

"Si hablamos de la lucha contra la piratería, mi respuesta es que las compañías vendan juegos sin acabar y ofrezcan micropagos para comprar elementos que completen la experiencia".

ROD COUSENS, CEO de Codemasters





ANUNCIO – PS3, XBOX 360

Alicia vuelve al tenebroso País de las Maravillas

EA está preparando Alice: Madness Returns, una oscura y desenfadada aventura de acción llena de villanos.

EA y Spicy Horse Games tienen entre manos una nueva aventura de Alicia en el País de las Maravillas que podremos disfrutar en 2011. Bajo el título de «Alice: Madness Returns», será una secuela de «American McGee's Alice», un juego que apareció para PC en el año 2000. Será aventura de acción con una estética bastante tenebrosa y ambientada diez años después del juego original. La protagonista, liberada de un manicomio donde ha estado encerrada, intentará recuperarse del trauma psicológico de haber perdido a toda su familia en un incendio mientras también trata de indagar en su pasado. El juego incluirá todo tipo de armas mortíferas y siniestros villanos.



EL ASPECTO VISUAL ofrecerá un tono oscuro acorde a las pesadillas que atormentan a la protagonista de la aventura.

en voz baja

por javier abad

➔Hola chicos. Ya veis que mi columna no cierra por vacaciones en agosto, así que os traigo los rumores que he recopilado mientras el resto del mundo estaba tumbado al sol en la playa (snif). Me he enterado, por ejemplo, que **Electronic Arts ha registrado el nombre «Dead Space Sabotage»**, lo que indica que prepara nuevas sorpresas para su saga de terror espacial. ¿De qué se tratará?

➔Otra saga que tiene a mucha gente en vilo esperando noticias es **«GTA»**. La ausencia de novedades en el pasado E3 fue un jarro de agua fría, pero ahora vuelven a circular noticias no oficiales que hablan de **Los Angeles como posible escenario del esperadísimo quinto capítulo.**

➔Durante mi entrevista con los creadores del modo multijugador de **«Assassin´s Creed: La Hermandad»** (tenéis el reportaje en este mismo número) les pregunté si en el futuro veríamos algún **mapa tomado del primer juego y situado en Tierra Santa.** Su respuesta fue que no estaba confirmado... todavía.

➔Como sabréis, «Halo Reach» va a ser el último juego de la saga desarrollado por Bungie. **¿Será el punto y final de «Halo»?** Parece que no, porque en la página del estudio 343 **ya hay anuncios de trabajo** para próximas entregas.



LA SAGA HALO va a continuar. La prueba la tenéis en este anuncio de la web de 343.

NUEVOS DATOS – PS3 Y XBOX 360

Un nuevo desafío para el agente 007

El agente secreto más famoso del mundo volverá a la acción en James Bond 007: Blood Stone, una aventura en tercera persona "protagonizada" por Daniel Craig.

Daniel Craig no está rodando ninguna película de la saga Bond, pero eso no significa que el agente secreto esté de vacaciones. Aunque sea en su faceta "virtual", **el actor inglés va a protagonizar «Blood Stone»,** una historia independiente del cine que llegará en el último tramo del año a PS3 y Xbox 360. Será una aventura de acción en 3ª persona con todos los **ingredientes que cualquier fan de Bond esperaría encontrar:** tiroteos, glamour, localizaciones reales repartidas por todo el planeta y persecuciones de coches, algo en lo que seguro que **Bizarre, el equipo que programa el juego para Activision,** tiene mucho que aportar, pues son los creadores del reciente «Blur», por ejemplo.

Además del modo individual, «Blood Stone» también tendrá un apartado **multijugador online con partidas para hasta 16 jugadores** que exigirán visión estratégica y trabajo en equipo para vencer a los mercenarios rivales. Como veis, el juego tiene muy buena pinta. Esperamos que nos ponga al servicio de su majestad... la diversión. *



EL DESARROLLO tendrá todos los elementos que podemos esperar de un juego de Bond. Entre ellos estarán las persecuciones en coches de lujo por localizaciones reales.

JAMES BOND

DANIEL CRAIG va a prestar su imagen y su voz para esta nueva aventura de 007, igual que hizo en su día con la adaptación a las consolas de «Quantum of Solace».

LOS COMBATES CUERPO A CUERPO han contado con la ayuda del especialista que "coreografía" las peleas en las películas de Bond. Este enemigo "baila" bien, ¿no?



LOS DISPAROS en tercera persona serán una parte importante del juego. Habrá un sistema de cobertura y también cámara lenta para añadir más dramatismo.

LA INTENSIDAD y el ritmo de la acción serán trepidantes. Y no estaréis sentados cómodamente en la butaca del cine. ¡Esta vez tendréis que curraros cada escena!

JOSS STONE, LA NUEVA CHICA BOND

LA CANTANTE BRITÁNICA será la encargada de poner el toque femenino y sexy que siempre aportan las chicas Bond a las películas de la saga gracias a su "interpretación" en el juego del personaje de Nicole Hunter (ver entrevista). Además, esta ganadora de un Grammy también participará en la banda sonora de «Blood Stone», ya que incluirá un tema original titulado "I´ll take it all" que ha sido escrito por ella y que cantará junto a Dave Stewart, de Eurythmics.



HUNTER Y STONE, dos mujeres unidas por un videojuego. ¿Mejor en la consola o en la vida real?

"SERÁ COMO UNA PELÍCULA DE BOND"



Hablamos con Bruce Feirstein, guionista del juego y de películas de la saga 007 como "El mañana nunca muere" o "Goldeneye".

¿Qué nos puedes adelantar sobre el argumento del juego?
La trama gira en torno al secuestro de un científico por unos terroristas que quieren hacerse con unos secretos relacionados con la biotecnología. La misión de Bond será encontrarle, y esto le llevará a Mónaco. Allí conocerá a Nicole Hunter (el personaje "interpretado" por Joss Stone), una diseñadora de joyas inspirada en famosas con glamour como Paris Hilton o Carla Bruni. También visitaremos lugares como Atenas, Estambul, Birmania o Bangkok. Nuestra idea es que el juego sea similar en planteamiento y "tamaño" a una película de James Bond.

¿Alguna vez pensasteis en rodar una película con esta historia?
No, desde el principio fue concebida como un juego. Los derechos de las películas de 007 siguen un camino diferente.

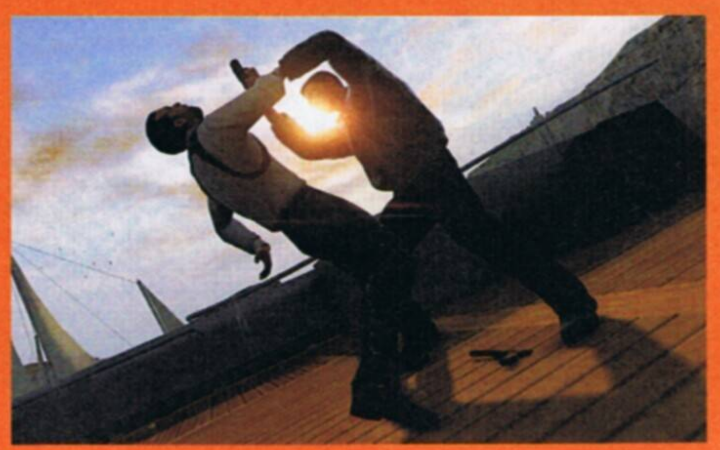
¿Cambia tu forma de escribir cuando trabajas en un videojuego?
Digamos que debo tener una visión general de dónde está Bond en cada momento del tiempo. Los productores del juego tenían la idea de la historia, y había que adaptarla para transformarla en algo jugable. En realidad es muy parecido a escribir una película, aunque ha habido más colaboración entre Bizarre y yo durante todo el proceso.

¿Cuál es tu implicación en el desarrollo cuando has acabado el guión? ¿Supervisas cada nivel para que todo se ajuste al "estilo Bond"?
Más que supervisar, diría que colaboro. Por ejemplo: Greco, el líder de los terroristas, tiene un casino en Mónaco, y en un momento dado Bond se cuela en sus oficinas y oye una conversación. Una situación así funciona en una película, pero es más difícil incorporarla a un juego, y por eso hay que trabajar conjuntamente con los desarrolladores.

¿Qué importancia tendrán las cinemáticas para narrar la historia?
Las habrá a lo largo de todo el juego, con grandes "actuaciones" de Joss Stone y Greco. Queremos usar estas narrativas para explicar qué cosas suceden y por qué suceden, y estamos tratando de integrarlas en el desarrollo de la acción, porque cuando son escenas "independientes" la gente se las puede saltar y perderse datos relevantes.

Las últimas películas de Bond con Daniel Craig tienen un toque más realista e incluso violento. ¿Se mantendrá ese carácter en el juego?
Sí, nuestra intención es permanecer fieles al carácter de las películas de Craig, de forma que si juegas a nuestro juego, sientas que estás controlando al James Bond interpretado por Daniel Craig.

¿Usaremos nuevos "gadgets" o la acción estará más centrada en los combates cuerpo a cuerpo y los tiroteos?
Por supuesto habrá combates cuerpo a cuerpo, porque Daniel Craig es muy bueno en eso, y también muchos tiroteos, pero no veremos "gadgets" como en las películas clásicas de 007 protagonizadas por Sean Connery, Roger Moore o Pierce Brosnan. Usaremos un teléfono móvil, pero no como un arma, sino que estará integrado en el desarrollo.



¿Sabes qué...
famoso director de cine está desarrollando un juego para THQ?
RESPUESTA EN LA PÁGINA 26 >>

ANUNCIO – PS3

Villanos contra héroes

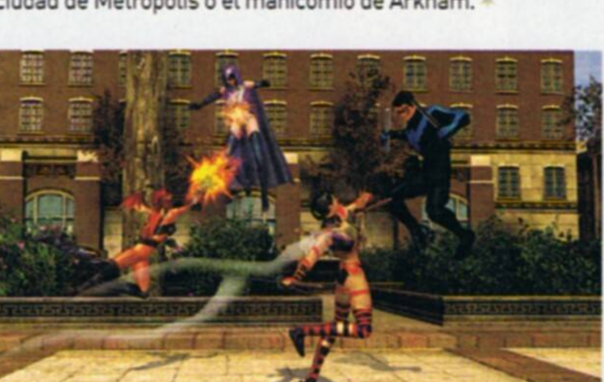
DC Universe Online llegará el 2 de noviembre y ofrecerá un sinfín de superpoderes con su multijugador.

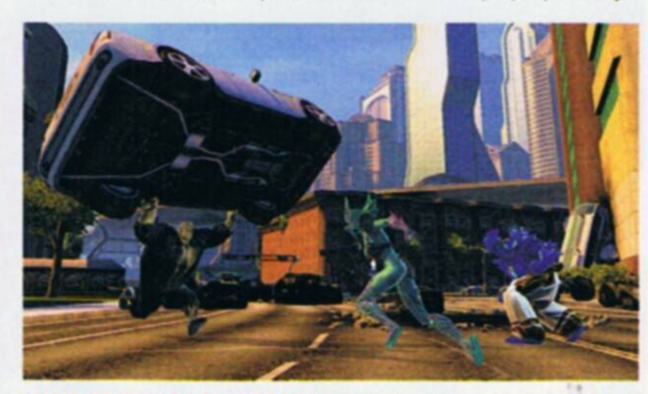
Los grandes superhéroes y los malvados villanos del universo de DC Comics están a punto de mostrar sus poderes en PlayStation 3. «DC Universe Online», que se pondrá a la venta el 2 de noviembre, será un juego de acción con un multijugador online masivo. El sistema de combate será muy rápido y ágil, de modo que podremos usar muchos elementos del entorno para atacar o defendernos. Por ejemplo, seremos capaces de elevar un autobús con poderes telequinéticos y reventarlo contra un enemigo. Habrá que elegir entre el bando de los villanos y el de los héroes, según queramos salvar el mundo o someterlo, con personajes como Superman, Batman, el Joker, Lex Luthor, Linterna Verde o Flash. Además, podremos crear nuestro propio personaje y trasladarlo a escenarios como Gotham City, la ciudad de Metrópolis o el manicomio de Arkham.

NIGHTWING
...ck Grayson, que en sus ...ígenes acompañó al ...smísimo Batman, es ... personaje muy ágil, ya ...e recibió entrenamiento ...mo trapecista.


LOS PERSONAJES estarán sacados de los cómics de DC, como Linterna Verde, Superman, Lex Luthor, Batman, Wonder Woman...


HABRÁ QUE ELEGIR UN BANDO, poniéndose de parte de los héroes o de los villanos. También podremos crear nuestro propio personaje.


EL SISTEMA DE COMBATE será muy dinámico. Podremos usar distintos poderes según el personaje para acabar con los demás.


LOS ELEMENTOS DEL ENTORNO se podrán utilizar como un arma de ataque más. Así, podremos levantar vehículos y "repartir".

INTERNET ONLINE

Nueva historia para Bioshock 2
2k Games ha anunciado que lanzará un nuevo contenido descargable para «BioShock 2». Bajo el título de **«Minerva's Den»**, será una expansión para un solo jugador que nos permitirá vivir una historia totalmente nueva. Tomaremos el papel de un nuevo personaje que se une a Brigid Tenenbaum para liberar una zona clave. Los escenarios serán inéditos y habrá personajes y enemigos nuevos (como un nuevo tipo de Big Daddy), así como un nuevo plásmido. Aún no hay una fecha definida para dicho contenido descargable.

Call of Duty no será de pago
Ante los rumores que presagiaban que la saga «Call of Duty» podía empezar a cobrar por jugar online, Activision y miembros de Infinity Ward y Treyarch (los dos estudios responsables de la franquicia) han negado la inclusión de esas supuestas tarifas. Desde sus inicios en 2003, la saga ha vendido ya la friolera de 20 millones de packs de mapas.

Red Dead no quiere tramposos
Rockstar ha anunciado que en septiembre añadirá una actualización para «Red Dead Redemption» que impedirá las trampas que muchos utilizan en el modo libre. Mientras tanto, no titubeará a la hora de banear a los forasteros que se pasen de listos.

La película de Dead Rising
Si os gusta «Dead Rising», no os perdáis los ocho capítulos de la película que ha dirigido el miembro de Capcom Keiji Inafune. Los distintos fragmentos de **"Zombrex Dead Rising Sun"** se pueden ver a través de Xbox Live o bien en la web www.deadrisingsun.com. En la web, la última parte se publicará el 1 de septiembre.

WEB DE MODA
http://www.codemystics.com/halo2006

Si sois fans del Jefe Maestro y su lucha contra el Covenant, no os perdáis esta peculiar web. Con un estilo retro, podemos controlar a un pequeño Spartan en un minijuego realmente adictivo.



Otras webs recomendadas:
- www.batmanarkhamcity.com
- vanitynotdead.deviantart.com/gallery
- www.youtube.com/watch?v=pfhb77hbchs



¡Conéctate desde cualquier lugar!

Con Internet Móvil de Movistar podréis navegar estéis donde estéis con la máxima cobertura.

¿Os imagináis la gozada que es navegar por Internet sin preocuparos dónde estáis o la cobertura que tenéis? Pues es posible gracias a Internet Móvil de Movistar, que os garantiza conexión sin cables y cobertura a tope. Además, podéis elegir entre sus Tarifas Planas reales, con las que sabréis lo que pagáis a final de mes (perfectas para los que hacen un gran uso de Internet: mensajería instantánea, navegación, redes sociales, música, vídeos, etc.) o Internet Móvil Prepago (solo pagas cuando te conectas y recargas la tarjeta SIM de tu módem cuando lo necesites). Ya no tenéis excusa para zambulliros en la red de redes, tener la última información sobre videojuegos o estar en contacto con vuestros colegas.

UN MÓDEM USB como este es la llave que os abrirá la puerta a toda la información de la red sin importar donde estéis. Internet Móvil de Movistar es así de fácil: conectar y navegar.

PRÓXIMO LANZAMIENTO – PS3, XBOX 360

Los vaqueros se la juegan en internet

Se anuncian 4 packs de descargas de Red Dead Redemption.

Rockstar va a animar las partidas de «Red Dead Redemption» con cuatro nuevos packs de contenido descargable. El primero se llama "Leyendas y Asesinos", y ya está disponible desde comienzos de agosto. Los tres siguientes, que irán saliendo en los próximos meses hasta otoño, serán "Mentirosos y Tramposos" (con nuevos modos competitivos, 8 personajes nuevos, etc.), "Modo Libre" (con desafíos adicionales de este modo, nuevas áreas, etc.) y "Pesadilla de los No Muertos" (los pueblos fantasma y los cementerios cobrarán vida en este pack). ¡A por ellos!



YA DISPONIBLE – INTERNET

Ponte al día con la mejor revista online de juegos

Consulta toda la actualidad sobre videojuegos en Hobbynews.es.

Seguro que ya conocéis esta revista online de videojuegos, que os ofrece la mejor información con el sello de las revistas de nuestra editorial (Hobby Consolas, Nintendo Acción, PlayManía, e-Girl y MicroManía). Y lo mejor de todo es que gracias a Internet Móvil de Movistar podéis leerla en cualquier parte: en el parque, en el bar, en vuestros ratos libres...

Allí no solo encontraréis las noticias más actuales, sino también análisis de los mejores lanzamientos, reportajes y la mejor cobertura en vídeo de toda la actualidad relacionada con los juegos. Ah, y no dejéis de visitar la sección de blogs, con las opiniones de los expertos de las revistas.



HOBBY NEWS E INTERNET MÓVIL DE MOVISTAR son la combinación perfecta para estar al día.

¡Guillermo del Toro!

Tras abandonar el proyecto de "El Hobbit", el director mexicano trabaja en un proyecto todavía sin desvelar.



ANUNCIO – NINTENDO DS

Una nueva versión de la guerra fría

Call of Duty: Black Ops tendrá 6 modos online y un cooperativo en la portátil.

Nintendo DS también tendrá su correspondiente versión de «Call of Duty: Black Ops» e, igual que sus hermanas mayores, saldrá a la venta el 9 de noviembre. Desarrollado por n-Space, el juego nos propondrá cumplir diversas operaciones secretas de la CIA, en las que podremos incluso manejar helicópteros y aviones. Aparte del modo historia, habrá seis modos de juego online, cooperativo para dos jugadores, arcade y desafíos. Ya podéis preparar el abrigo, porque llega la guerra fría.



LAS MISIONES estarán basadas en operaciones secretas de la CIA.



HABRÁ AVIONES que podremos pilotar, además de helicópteros.

EVENTO – MADRID

¿Tienes ya tu entrada?

A la venta las entradas para Gamefest, la gran feria de videojuegos de Madrid.

Desde principios de agosto están a la venta las entradas para asistir a Gamefest, la feria de videojuegos que se celebrará en el Parque Juan Carlos I de Madrid el 8, 9 y 10 de octubre. Las entradas para un día valen 6 € (3 € para los socios de Game), y las podéis adquirir en cualquier tienda Game o en la web www.game.es. Animaos, porque las grandes compañías ya han anunciado su presencia, así que es la mejor oportunidad para probar sus novedades.





UN ESPACIO DE 10.000 m² lleno de videojuegos os espera. Toda la información, en www.gamefest.es.

FUTUROS LANZAMIENTOS

Los juegos más potentes para los próximos meses

METROID OTHER M

LA AVENTURA ESPACIAL más popular de Nintendo regresará en septiembre. En el próximo número lo analizamos al detalle.

	JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
	Metroid Other M	Wii	Acción	3 de sept.
	Batman: Intrépido Batman	Wii	Acción	10 de sept.
	Kingdom Hearts Birth by S.	PSP	Rol	10 de sept.
	HALO Reach	Xbox 360	Shoot ´em up	14 de sept.
	Eyepet Move	PS3	Varios	15 de sept.
	Gormiti	Wii, DS	Acción	15 de sept.
★	Kung Fu Rider	PS3	Varios	15 de sept.
	PlayStation Move	PS3	Periférico	15 de sept.
	Racket	PS3	Varios	15 de sept.
	Sports Champion	PS3	Varios	15 de sept.
	Start the Party	PS3	Varios	15 de sept.
	Bob Esponja Atrapado...	Wii, PSP, DS	Acción	17 de sept.
	UFC 2010	PSP	Lucha	17 de sept.
★	Dead Rising 2	PS3, Xbox 360	Acción	24 de sept.
	F1 2010	PS3, Xbox 360	Velocidad	24 de sept.
	GRU Mi Villano Favorito	Wii	Aventura	24 de sept.
	FIFA 11	PS3, Xbox 360	Fútbol	30 de sept.
	Tom Clancy´s HAWX 2	PS3, Xbox 360	Simulador	30 de sept.
	Blue Dragon: Awakened Shadow	DS	Rol	septiembre
	Family Trainer: Treasure Adv.	Wii	Minijuegos	septiembre
	Enslaved	PS3, Xbox 360	Aventura	8 de octubre
	Final Fantasy: 4 Heroes of Light	DS	Rol	8 de octubre
	NBA 2K11	PS3, Xbox 360	Deportivo	8 de octubre
	WRC	PS3, Xbox 360	Velocidad	8 de octubre
	Medal of Honor	PS3, Xbox 360	Shoot´em up	12 de octubre
	GaHoole La leyenda de los G.	Todas	Aventura	15 de octubre
	Naruto Ultimate Ninja 2	PS3, Xbox 360	Acción	15 de octubre
	Dragon Ball Z Tenkaichi Tag	PSP	Lucha	22 de octubre
★	Fallout New Vegas	PS3, Xbox 360	Rol	22 de octubre
	Vanquish	PS3, Xbox 360	Acción	22 de octubre
	Fable III	Xbox 360	Rol	26 de octubre
	NBA Elite 11	PS3, Xbox 360	Deportivo	31 de octubre
	SAW II	PS3, Xbox 360	Terror	31 de octubre
	Conduit 2	Wii	Shoot´em up	2 de noviembre
	Gran Turismo 5	PS3	Velocidad	2 de noviembre
	Dragon Ball Z Raging Blast 2	PS3, Xbox 360	Lucha	5 de noviembre
	Call of Duty Black Ops	PS3, Xbox 360	Shoot´em up	9 de noviembre
	Rayman RR Regreso al pasado	Wii	Minijuegos	11 de noviembre
	Ghost Recon Predator	PSP	Shooter	15 de noviembre
	Assassin´s Creed Hermandad	PS3, Xbox 360	Aventura	18 de noviembre
	Need for Speed Hot Pursuit	PS3, Xbox 360	Velocidad	18 de noviembre
	Pro Evolution Soccer 2011	PS3, Xbox 360	Fútbol	30 de noviembre
	Ghost Trick Detective Fantasma	DS	Aventura	noviembre
	Split Second	PSP	Velocidad	noviembre

P Precio reducido ★ NUEVA FECHA

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.



METROID Other M

A LA VENTA EL 3 DE SEPTIEMBRE

ES HORA DE EMPLEAR LA FUERZA FÍSICA

Descubre una nueva faceta de la legendaria cazarrecompensas Samus Aran en Metroid: Other M para Wii. En esta nueva y sorprendente aventura, la vida hasta ahora secreta de Samus, saldrá a la luz para revelar cuáles fueron los acontecimientos, los aliados y los enemigos que forjaron su destino. Con nuevas formas de hacer frente a los enemigos, increíbles revelaciones a cada paso y un innovador sistema de combate, Metroid: Other M presenta a Samus de una forma nunca vista hasta ahora.

GOLPE LETAL



No muestres piedad ante el enemigo y acaba con él asestando un elegante golpe cuando esté en las últimas.

DETECCIÓN DE MOVIMIENTOS



SORPRESA



Nintendo

www.OtherM.es

Wii

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

El regreso de Metroid

La portada es Metroid Other M, una vuelta a la mejor acción de la casa, con Samus en plan estelar. Vais a vibrar con todas las sorpresas que os esperan en este reportaje.

¡Qué fuerte lo que viene! Junto al reportaje de Metroid, otros tres títulos presentan sus credenciales para el otoño: El Intrépido Batman, el nuevo Bakugan y Goldeneye para Wii. Tres juegazos que te cuentan con pelos y señales.

En Nintendo Generations, mucha actividad. Entrevistan a Tony Hawk, el rey del skate, aprenden a dibujar y pintar con Art Academy y nos cuentan qué nuevos títulos para WiiWare están a punto de llegar... de boca de sus propios creadores.

En la revista Pokémon, sexta entrega de la guía Oro y Plata, un momento clave en el desarrollo pues nos explicarán como vencer al team Rocket y capturar a Lugia o Ho-Oh.

→ E-GIRL

Todo sobre Camp Rock 2

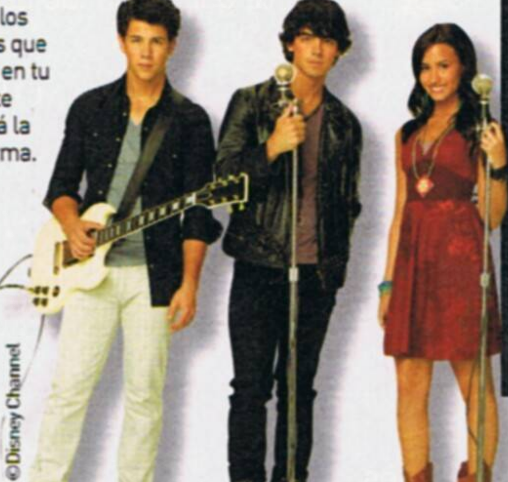
Reportaje "Llega Camp Rock 2": No te pierdas nuestra entrevista con los Jonas y el videojuego de la peli más esperada. ¡Vas a alucinar!

Shopping "Lo más chulo para la vuelta a clase". ¿Quieres empezar el nuevo curso con buen pie? ¡Ficha la ropa y accesorios que se llevarán este otoño y ponte guapa!

Reportaje: 'Así serán los Sims 3 consolas' ¿Sabes que podrás jugar a los Sims en tu consola? Sí, y nosotras te descubrimos qué llevará la versión de cada plataforma.

Videojuegos: Sácale partido a tu consola con: Art Academy, PokePark, So Blonde, Beat City... ¡¡y mucho más!!

Y de regalo, Los tatoos más divertidos.



→ PLAYMANÍA

Que parezca un accidente... con Mafia

En portada. Analizan Mafia II, una nueva aventura y apasionante protagonizada por el hampa de los años 40 y 50, de gran factura técnica y que deberías probar a poco que te guste el género...

Comienza la pretemporada. Ya han probado FIFA 11 y PES 2011 y os muestran todos sus fichajes de cara a la nueva temporada. Si de verdad amas el fútbol, no te lo puedes perder...

Comparativa. Si no tienes internet y buscas un juego para disfrutar "a pachas" con un amigo en tu consola, enfrentan las últimas novedades con cooperativo a pantalla partida, como Kane & Lynch 2, LEGO Harry Potter, Lost Planet 2, Furia de Titanes...

Suplemento Juega Gratis. Repasan las mejores demos de PlayStation Store para que puedas jugar gratis cientos de horas y sortean más de 3000 euros en contenido descargable (5 juegos completos).



→ MICROMANÍA

¡Los grandes del año ya están aquí

Micromanía ha pasado horas y horas jugando la expansión Cataclysm que esperan los millones de fans de WoW y te cuenta sus impresiones sobre el nuevo Azeroth.

En Review, tienes los análisis de bombazos como StarCraft II, Mafia II y muchos más.

Y si lo que te apasiona es el Rol, comparativa con los mejores títulos del género del momento.

Además Micromanía te ofrece un espectacular Avance del juego de acción inspirado en los marines de Warhammer 40.000.

Este mes, en el DVD, una solución en PDF de StarCraft II. Además, de regalo, dos juegazos como Star Trek Online y Champions Online con 10 días de juego gratuito. Micromanía 188 a la venta por 3,99 € el día 27 de Agosto.





VIVE EL MIEDO EN 3 DIMENSIONES

MI3DOS

Del director de Gremlins y Pequeños guerreros

En cines el 27 de Agosto

BOLD FILMS PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON BENDERSPINK UNA PRODUCCIÓN DE MICHEL LITVAK "THE HOLE" CHRIS MASSOGLIA HALEY BENNETT NATHAN GAMBLE CON BRUCE DERN Y TERI POLO CASTING NANCY NAYOR BATTINO, CSA MÚSICA JAVIER NAVARRETE MONTAJE MARSHALL HARVEY, A.C.E. FOTOGRAFÍA THEO VAN DE SANDE, A.S.C. PRODUCTOR ASOCIADO GARRICK DION COPRODUCTOR JONATHAN DAKES PRODUCTORES ICKI SOTHERAN CLAUDIO FAEH PRODUCTORES EJECUTIVOS CHRIS BENDER & J.C. SPINK PRODUCTOR EJECUTIVO GARY MICHAEL WALTERS PRODUCIDA POR MICHEL LITVAK Y DAVID LANCASTER ESCRITA POR MARK L. SMITH DIRIGIDA POR JOE DANTE

BOLD

dts

www.miedos3D.com





aquí Tokio

por christophe kagotani

Konnichiwa amigos. Con el Tokyo Game Show a la vuelta de la esquina, empiezan a mostrarse nuevos datos e imágenes de los juegos más esperados. Este mes os traigo **la tercera entrega de «Marvel vs Capcom»**, una saga de lucha que arrasó en los salones recreativos y en Dreamcast, y que es uno de los títulos que más revuelo ha causado últimamente en Japón.

Y hablando de recreativas, Taito acaba de anunciar el **regreso de la saga «Darius» a los arcades.** Por primera vez, el juego tendrá dos monitores LED (para conseguir un mayor efecto panorámico) **y permitirá jugar a cuatro amigos** simultáneamente.

Pero, sin duda, la noticia del momento es el anuncio de Nintendo, **que dará a conocer el precio y la fecha de lanzamiento de 3DS** en una conferencia el 29 de septiembre. Muchos rumores apuntan a que este lanzamiento podría producirse a lo largo de octubre.

Algunas compañías, **como Capcom, no lanzarán juegos para 3DS hasta 2011.** Parece que este "gigante" tiene demasiados proyectos en marcha, como **«Dead Rising 2», que presentó el productor Keiji Inafune** en un divertido evento en Tokio. ¡Sayonara!



Dead Rising 2 se presentó en Japón en una fiesta con mucho sentido del humor.



CARA A CARA se enfrentan los personajes más populares de ambas compañías con un renovado aspecto gráfico en 3D.

LUCHA · CAPCOM · Lanzamiento: **Primavera de 2011** (Japón y España)

SUPERHÉROES A PUÑETAZOS

MARVEL VS. CAPCOM 3

No tiene sentido discutir si Lobezno es más fuerte que Ryu... cuando puedes comprobarlo en una pelea.

EL APARTADO VISUAL
Un cómic en 3D



DOS UNIVERSOS SE ENFRENTAN en la tercera entrega de «Marvel vs Capcom». Los superhéroes más conocidos, y los protagonistas de «Street Fighter» o «Resident Evil» combaten con un aspecto renovado y en 3D por primera vez en la saga. Gracias al motor Framework (el mismo que se ha utilizado en «Lost Planet 2», por ejemplo) el aspecto de los luchadores es impecable. Sigue la línea de lo que hemos visto en «Street Fighter IV», con un estilo animado más pulido, que imita la estética de los comics. Golpes y animaciones respetan la esencia de todos estos héroes.









EL SISTEMA DE COMBATE
Golpes demoledores y por equipos

COMO EN LAS ANTERIORES ENTREGAS, nosotros controlamos un equipo de tres luchadores, que pueden darse el relevo en cualquier momento presionando un solo botón. Contamos con tres tipos de ataque y una barra de energía que se llena con cada impacto (y que puede alcanzar distintos niveles). Una vez llena, esta reserva de energía nos permite realizar hypercombos y golpes de equipo. Lo mejor es que los combos están adaptados a cada personaje, y aprovechan armas como el martillo de Thor o la escopeta de Chris Redfield. *







« PODREMOS CONTROLAR MÁS DE 30 PERSONAJES SACADOS DE LOS CÓMICS Y DE JUEGOS DE CAPCOM »

LOS NUEVOS LUCHADORES
Un catálogo lleno de estrellas



EL NÚMERO DE LUCHADORES que se verán las caras en «Marvel vs Capcom 3» aún no es definitivo. Slo se sabe que habrá más de 30 personajes, algunos sacados de los cómics, como Hulk, Lobezno, el Capitán América o Spider-Man, y otros de juegos, como Chris Redfield («Resident Evil»), Ryu o Dante Sparda. Los últimos en unirse a esta lista de guerreros han sido Thor, el Dr. Doom y Super Skrull por parte de Marvel y Chun Li, Amaterasu y Trish (de la saga «Devil May Cry») por la propia Capcom. Además, los escenarios también estarán inspirados en localizaciones de los tebeos y en sagas muy conocidas como «Darkstalkers» o «Megaman». *



RYOTA NITSUMA, EL PRODUCTOR

ANTES DE PRODUCIR Y DIRIGIR este juego de lucha, Nitsuma trabajó en el desarrollo de otros títulos del mismo género, como «Street Fighter IV» y «Tatsunoko vs Capcom. Ultimate All Stars». Aunque había planes para desarrollarlo desde el año 2008, el juego estuvo congelado por culpa de problemas legales con la licencia de algunos superhéroes.



¡PS3 TAMBIÉN NOS PONE EN MARCHA!

TODO LISTO PARA JUGAR CON MOVE

La consola de Sony prepara su revolución particular con la llegada de PS Move, el sistema que reconoce nuestros movimientos para ofrecer nuevas experiencias de juego.

La clave de Move es que "copia" nuestro movimiento, y pese a que la comparación con Wii es inevitable, Sony asegura que su sistema tiene personalidad propia. Habrá títulos que se jugarán solo con el mando de movimiento, pero otros requerirán tener el mando de navegación, que se venderá aparte y añade joystick analógico y pad direccional. Para usar Move hará falta también la cámara de PS3, que asegura la precisión porque no solo detecta el movimiento del mando, sino también nuestra posición en el espacio. Además, permitirá vivir experiencias de realidad aumentada.

LO QUE DEBES SABER

Fecha de salida: 15 de septiembre.

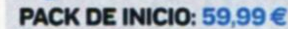
Precio: Se puede comprar en un pack o bien por separado.





MANDO DE MOVIMIENTO: 39,99 €
Para quien ya tenga la cámara de PS3 o quiera aprovechar a fondo el multijugador.

PACK DE INICIO: 59,99 €
Incluye el mando de movimiento, la cámara PlayStation Eye y un disco con demos de varios juegos para el sistema.





MANDO DE NAVEGACIÓN. 29,99 €
Imprescindible para controlar algunos juegos.





ESTACIÓN DE RECARGA: 29,99 €
Evita la incomodidad de recargar la batería de los mandos usando un cable USB.

HABLAMOS CON RICHARD MARKS, SU CREADOR

"MOVE ES MÁS QUE UN MANDO DE MOVIMIENTO"

Richard Marks, que ya tiene Eyetoy en su currículum, vino a España para presentarnos su nueva creación y adelantarnos un montón de posibilidades que iremos descubriendo en los próximos meses.

En la presentación, Marks nos mostró unas sorprendentes demos técnicas que pusieron de manifiesto no solo la precisión del mando, sino también un potencial cara al futuro que los primeros juegos todavía no incluyen: desde moldear objetos en tiempo real hasta mover nuestras tropas en un juego de estrategia, pasando por la creación de un escritorio 3D en la pantalla o un sorprendente "simulador de camaleón" que gestionaba el movimiento de las patas y la visión de cada ojo de forma separada. Después, Marks tuvo una breve charla con nosotros.

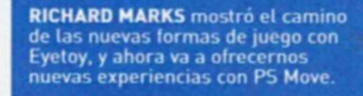
¿Cuándo veremos juegos más complejos que aprovechen lo que nos has enseñado hoy?
Los títulos de lanzamiento muestran cosas que sabíamos que se podían hacer, pero ahora estamos descubriendo nuevas capacidades. Los juegos que veremos quizá dentro de un año usarán todo aquello que no se nos había ocurrido cuando empezamos.

¿No se dio en el E3 una imagen distorsionada de lo que significa Move? Lo que hemos visto demuestra que se pueden hacer cosas más complejas...
El E3 está muy centrado en los juegos, no en la tecnología, y por eso allí intentamos centrarnos en las experiencias de juego. Move es más que un controlador de movimientos, y eso es lo que confunde a la gente, porque puede hacer cosas que van más allá.

¿Se podría conseguir con la tecnología de Move un nivel de interacción de los personajes como el que mostró Microsoft con Milo y Kinect?
Creo que es muy peligroso enseñar vídeos de las cosas que crees que vas a poder hacer sin haber conseguido que funcionen todavía. Con Move la situación es distinta, porque tenemos un sistema de seguimiento muy fiable, sabemos que funciona, y por lo tanto sabemos qué capacidad nos ofrece. No queremos conseguir exactamente lo que ellos mostraron, ¡pero hay tantas cosas que sabemos que podemos hacer con personajes virtuales!

¿Qué pueden esperar de Move en el corto plazo los usuario más expertos de videojuegos?
Se lanzarán varios juegos "casual", pero tenemos shoot´em up como «Killzone 3» o «Socom 4», también «Resident Evil», «Time Crisis» o «The Fight». Incluso los juegos de deportes son muy profundos y te permiten mejorar mucho si practicas.

¿Como encaja Move en la estrategia de PS3?
Hemos redefinido la consola para incluir Move, porque sus capacidades se consideran partes fundamentales de la plataforma. No es un accesorio más, sino que a partir de ahora irá de la mano con el Dual Shock 3 en todo lo que hagamos. Es un planteamiento muy distinto de lo que pasó con Eyetoy.


RICHARD MARKS mostró el camino de las nuevas formas de juego con Eyetoy, y ahora va a ofrecernos nuevas experiencias con PS Move.



USARLO COMO LINTERNA es solo una de las muchas posibilidades del mando. Como la cámara detecta la luz de la esfera, es posible jugar en la oscuridad.



LA PRECISIÓN con la que Move reconoce nuestros movimientos es casi perfecta, y los programadores pueden convertirlo en cualquier arma en la pantalla.

¿Y A QUÉ PODREMOS JUGAR?

La nueva forma de jugar que nos trae Move a PS3 se va a plasmar en 4 juegos de lanzamiento, pero esto es solo el comienzo. De aquí al próximo mes de marzo Sony editará hasta 20 títulos compatibles, y 30 compañías más respaldan la plataforma.

JUEGOS DE LANZAMIENTO

Party: ¡Que empiece la fiesta!

COMPAÑÍA: SONY
LANZAMIENTO: 15 DE SEPTIEMBRE

Este juego social, apto para hasta 4 jugadores, utilizará PS Eye no solo para captar nuestros movimientos, sino también para mostrarnos en pantalla. Participaremos en distintos minijuegos, todos con un diseño desenfadado, en los que el mando se transformará en diferentes objetos, desde una brocha para pintar, a un matamoscas, un martillo para picar piedra ¡o incluso un cepillo con el que le tendremos que lavar los dientes a un cocodrilo!



Sports Champions

COMPAÑÍA: SONY
LANZAMIENTO: 15 DE SEPTIEMBRE

Al estilo de «Wii Sports», aquí podremos disfrutar con diversos deportes perfectamente adaptados al PlayStation Move y con un aspecto visual de lo más atractivo. Por supuesto el componente multijugador será su punto fuerte, porque podremos picarnos con nuestros colegas como si estuviéramos disputando partidos reales. Podremos jugar al ping pong usando el periférico como si fuera una pala. En el tiro con arco, por su parte, tensaremos la cuerda con ayuda de los dos mandos para afinar la puntería y dar en el centro de la diana. También podremos jugar divertidos partidos de voley-playa, practicar con los lanzamientos de frisbee, disputar espectaculares combates con armas y hasta echar partidas de petanca.

LOS PARTIDOS DE PING PONG serán uno de los mayores atractivos del juego, sobre todo en el modo multijugador. El periférico hará de pala de manera muy intuitiva y precisa.

Heavy Rain

COMPAÑÍA: SONY
LANZAMIENTO: OTOÑO

La espectacular historia diseñada por Quantic Dream contará con una nueva versión adaptada a las posibilidades del periférico. El juego será el mismo que en la versión que salió este año, pero los controles estarán ajustados para jugarlo con Move. Quien tenga la versión "normal" podrá descargar una actualización gratuita que aparecerá antes de Navidad y disfrutar de nuevo.



EL CONTROL DE ESTE JUEGO se adapta como un guante a las posibilidades de Move. Habrá que usar el mando de navegación.

JUEGOS DE LANZAMIENTO



EyePet Move Edit.

COMPAÑÍA: SONY
LANZAMIENTO: 15 DE SEPTIEMBRE

En esta versión del conocido juego también podremos criar a nuestra mascota, pero esta vez el mando de Move nos permitirá jugar con ella usando nuevos objetos de todo tipo, dibujaremos juguetes en la pantalla y utilizaremos la cámara para tomar fotos.



Kung Fu Rider

COMPAÑÍA: SONY
LANZAMIENTO: 15 DE SEPTIEMBRE

La huida más alocada nos llevará a recorrer hasta 27 trazados en seis áreas de Hong Kong... mientras "conducimos" vehículos tan estrafalarios como sillas de oficina o carritos de supermercado. Con un aspecto muy cómico, también se podrá jugar en cooperativo.



LOS JUEGOS DE LUCHA usarán cada uno de los dos mandos para reproducir los movimientos de nuestros brazos.

The Fight

COMPAÑÍA: SONY
LANZAMIENTO: OCTUBRE

Como un duro boxeador, habrá que granjearse un nombre en el submundo de las peleas callejeras. Los movimientos, como uppercuts o cabezazos, estarán implantados con gran precisión, y entrenando en el gimnasio podremos desbloquear nuevas técnicas.

JUEGOS DE PISTOLA

Time Crisis Razing Storm

COMPAÑÍA: NAMCO BANDAI
LANZAMIENTO: OTOÑO

Una organización militar le declarará la guerra a Estados Unidos, y nuestra tarea será capturar al cabecilla. Incluirá modo arcade, historia y multijugador online.



The Shoot

COMPAÑÍA: SONY
LANZAMIENTO: SIN CONFIRMAR

Será un juego de disparos sobre raíles con escenarios destructibles y un aspecto gráfico en "cel shading". Habrá que cuidarse de no disparar a los civiles.



EL ADAPTADOR DE DISPARO sa... otoño y será nu... por solo 14,99 ...

SHOOT'EM UP



Socom 4

COMPAÑÍA: SONY
LANZAMIENTO: 2011

En el modo de un jugador habrá que liderar a un escuadrón a lo largo de 14 misiones en el sureste asiático, con un sistema de disparo muy preciso. El multijugador online soportará hasta 32 jugadores.



Killzone 3

COMPAÑÍA: SONY
LANZAMIENTO: FEBRERO

Uno de los primeros juegos que explotarán al máximo las 3D permitirá manejar todo tipo de armas y vehículos inéditos con la ayuda de PlayStation Move.



EN LOS SHOOTERS manejaremos al personaje con una mano y con la otra moveremos la mir... de nuestra arma por la pantalla.


12
DISCIPLES
RENAISSANCE
Imperio Humano
Legiones Demoniacas
Alianza Élfica
.dat
kalypso

¡EXCLUSIVA!

TODOS LOS SECRETOS DE ASSASSIN´S CREED: LA HERMANDAD

JAQUE AL ASESINO

Miles de jugones de PS3 y Xbox 360 esperan con impaciencia a que llegue noviembre para continuar la lucha de Ezio Auditore contra los Templarios. Nosotros ya hemos probado el modo multijugador en los estudios de Annecy (Francia), y además nos hemos traído toneladas de información sobre el modo individual.



¡NO TE LO PIERDAS!

Adelantamos la historia

Nuevos datos e imágenes de la aventura de Ezio Auditore en Roma.



Probamos el multijugador

El modo online hace su debut en la saga. ¿Queréis saber como será?



Visitamos los estudios

Los creadores del juego os cuentan qué novedades vais a encontrar.



MODO INDIVIDUAL

A la historia de «Assassin´s Creed 2» le quedan 15 horas más de juego en Roma, centro de poder, corrupción y avaricia. Allí, Ezio tendrá que acabar su lucha contra la Orden de los Templarios, ¡pero esta vez recibirá ayuda!

Nos lo cuenta:



Vincent Pontbriand
Productor del juego

La Hermandad conquista Roma

Roma, el núcleo del poder de los Borgia, será el escenario de la nueva aventura de Ezio, pero nuestro protagonista ya no será el joven inexperto que conocimos en su primer juego: **"Ezio ha madurado, tiene más de 40 años y se convertirá en un líder, alguien que unirá a la Hermandad de los Asesinos contra las fuerzas de los Borgia y los templarios"**. Precisamente el papel de la Hermandad será otra de las novedades: **"Al progresar, Ezio recluta nuevos miembros para unirse a su Hermandad y envía a estos novicios a realizar ciertas tareas. Cuando cumplen estas misiones ganan experiencia y evolucionan para convertirse en Maestros Asesinos"**. Podremos personalizarlos y darles armas específicas, y también nos ayudarán: **"Cuando no están fuera cumpliendo una misión, Ezio puede llamarlos para que le ayuden a él con la suya. Cuando activa esta función, sus compañeros aparecen y le ayudan a matar a los guardias. Según el arma con que les haya dotado, lucharán de un modo u otro"**.

EL PROGRESO DE LA CIUDAD

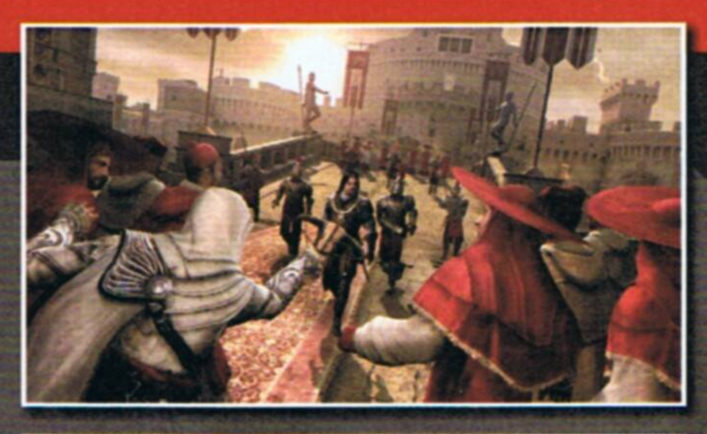
→ Al inicio, Roma será una ciudad en ruinas, pero Ezio podrá "llevarla" al Renacimiento de forma similar a la Villa de Monteriggioni: **"Cada distrito mejorará, y los ladrones se sustituirán por mercaderes y artistas"**. Y no solo eso: **"Al mejorar Roma también se desbloquearán nuevos items y misiones"**.



ASPECTO MEDIEVAL

ASPECTO RENACENTISTA

Nuevos Movimientos



Los nuevos retos que afrontará Ezio en su lucha contra el Papa Rodrigo Borgia y su hijo César exigirán respuestas contundentes, tanto a pie como a caballo. Y es que esta vez las monturas no serán solo una forma de transporte entre ciudades, sino que podremos galopar por las calles de Roma: **"Cuando vaya a caballo, Ezio podrá subirse a la grupa para iniciar desde allí secuencias de salto por los edificios"**. Además, también podrá usar nuevas armas, como ballestas, espadas y lanzas. Los creadores de «La Hermandad» quieren cambiar la dinámica del sistema de lucha para que no esté tan basado en la defensa como antes, y así dotar a los combates de mayor dinamismo: **"Ezio tendrá que emplear a fondo su arsenal y nuevos movimientos, como la habilidad de disparar un arma en combinación con la espada"**. Aquí, Vincent Pontbriand no esconde su entusiasmo: **"Un nuevo ataque que me parece genial es cuando empalas a un guardia a caballo desde el suelo con una lanza"**. ¡Que se preparen!

LOS GUARDIAS

→ Los enemigos que ya conocíamos recibirán un lavado de cara. **"Cada clase lucha y se comporta de forma distinta. Un soldado ágil ahora esquiva y salta realmente rápido. El Bruto, sin embargo, te machaca con el martillo"**.

→ También habrá nuevos guardias: **"Se añaden el ballestero y el tirador, que sustituyen a los arqueros y patrullan las calles además de los tejados, y los Guardias Suizos, que son el mayor reto porque resisten muchos movimientos de Ezio y usan una mezcla de ataques a corta y larga distancia que resulta letal"**.



Máquinas de Guerra

Leonardo da Vinci volverá a ofrecer sus servicios a Ezio, aunque parece que tendrá una motivación especial que Vincent Pontbriand no quiere adelantar. En el juego aparecerán las máquinas de guerra, basadas en dibujos reales de Leonardo, que serán un gran reto para Ezio: **"Deberá destruirlas para detener el avance de César Borgia por Italia. Aún no vamos a desvelar como César consiguió hacerse con los planos de estos inventos".**

Otro personaje histórico que volverá será Maquiavelo, que tendrá un papel más relevante: **"Es el líder de los Asesinos en Roma cuando Ezio llega, así que habrá cierto pique. Nos dará misiones de asesinato y localizaciones de los Templarios".**



AMETRALLADORA: La "versión renacentista" de este arma consiste en una rueda con múltiples cañones pequeños que va montada sobre un carro. Igual que el tambor de un revólver, cada cañón efectúa un solo disparo.





CAÑÓN NAVAL: Puede dejar fuera de combate un barco en cuestión de minutos. Va montado en una góndola, y dispara bombas incendiarias que envuelven en llamas las velas de la nave enemiga.

EL CLUB DE LUCHA

→ En el cuartel general de los Asesinos en Roma encontraremos el Club de Lucha, otra de las grandes novedades del juego: **"Ezio puede apostar y entrar en el torneo. Rodeados de espectadores, los jugadores afrontarán diferentes combates donde reflejos y estrategia serán la clave para la victoria".**

→ El dinero que recibamos si ganamos variará en función del tipo de combate (desarmado, sin posibilidad de contraatacar...) y del número de oponentes contra los que elijamos pelear.



MODO MULTIJUGADOR

Un Asesino sin piedad va en busca de su víctima, pero a su vez siente el peligro de estar en el punto de mira de otro como él. ¿La adrenalina ya corre por vuestras venas? Bienvenidos a las nuevas partidas online.

Nos lo cuenta:



Stephane Baudet
Director creativo del modo multijugador

El cazador también es la presa

La presencia de un modo multijugador online va a ser una de las grandes novedades que nos encontraremos en «La Hermandad». La pregunta es, ¿por qué llega ahora y no antes?: **"El primer «Assassin's» era un gran juego, pero se le achacó que era repetitivo. La respuesta a ese problema vino con la segunda parte, que añadió variedad, duración, armas, personajes, etc. Ahora, con «La Hermandad», sabíamos que el margen de mejora en el modo individual es menor, así que era el momento de añadir algo más al juego"**. En el online no controlaremos a Desmond y Ezio, sino a los Asesinos entrenados por los Templarios en Abstergo, y su mecánica se basará no solo en eliminar a nuestra víctima, sino en escapar de la amenaza de otros Asesinos: **"Habrá un modo "todos contra todos" para 8 jugadores, uno Cooperativo también para 8 divididos por parejas, que premiará los asesinatos coordinados, y un modo Team basado en objetivos, que enfrentará a equipos de 3 ó 4 jugadores"**.

HABILIDADES

→ Ganaremos habilidades al sumar horas de juego: **"Es lo que da pie a las persecuciones, escapes, etc. Si todos tuvieran las mismas, se convertiría en un cara a cara como en un juego de lucha"**. Las habrá activas (bombas de humo), permanentes (escalar más rápido) y bonus como un 6º sentido que avisa del peligro.



Personajes

Habrá 14 personajes distintos. A los 8 que veis aquí se añadirán otros como el Barbero o el Arlequín, que vendrá con la edición coleccionista del juego. **"Los personajes solo se diferencian por su aspecto y por el arma que llevan para consumar el asesinato. Es una cuestión cosmética, no tienen capacidades propias".** En las partidas que disputamos pudimos probar el control, muy similar al de los dos juegos anteriores: **"Hay algunas acciones avanzadas nuevas, pero la mayoría de los controles básicos son los que ya conocemos. Sí tuvimos que adaptar algunos movimientos al ritmo de juego del multijugador, que es más alto. Por ejemplo, cambiamos la forma de trepar, que ahora es más fluida. De hecho, les gustó y lo han trasladado al modo individual".**

GALENO

CORTESANA

SACERDOTE

SOLDADO

Los escenarios

Aunque los escenarios serán los mismos del individual, estarán adaptados para potenciar la mecánica del multijugador, que podríamos decir que está basada en el juego del ratón y el gato: **"Queremos que cada escenario influya en la forma en la que juegas. Unos estarán más orientados a la acción, en otros habrá multitud de lugares donde esconderse, y habrá algunos perfectos para escalar".** Todos estarán repletos de personajes no jugables. En nuestra partida jugamos en un mercado frente al Panteón de Roma, y también probamos en exclusiva el escenario de Castel Gandolfo, la residencia de verano del Papa, que es la primera localización interior: **"Un escenario interior es inusual en un multijugador competitivo, pero este ofrece muchas vías de escape y también puntos desde los que hacer ataques aéreos".**



VERDUGO

NOBLE

MERODEADOR

HERRERO

ASESINOS MÍOS

→ Para distinguirnos del resto de jugadores tendremos grandes opciones a la hora de personalizar a nuestro Asesino. Las habilidades de las que os hemos hablado antes nos permitirán adaptarlo a nuestro estilo de juego, pero además podremos modificar su aspecto, como veis en esta foto que tomamos en los estudios.

→ Eso sí, las distintas opciones y colores de la ropa no estarán disponibles de inicio: **"Sabemos lo importante que es para los jugadores tener un avatar con el que se identifican. Por eso a medida que sumemos horas de juego podremos ir desbloqueando nuevos colores y mejoras visuales que les diferenciarán de los novatos"**.



¡SALVA TU VIDA!

→ Durante la partida nos dirán qué jugador es nuestro objetivo, pero a su vez nos avisarán cuando otro Asesino vaya a por nosotros. Una forma de librarnos de él serán las barreras, puntos del escenario que cortarán el paso a nuestro perseguidor y nos permitirán escapar con vida.

→ Si tenemos sangre fría y nuestro perseguidor no nos ha descubierto entre la multitud, podremos librarnos de él y humillarle pulsando un botón.



PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



HALO REACH cierra la saga de acción más explosiva de la consola de Microsoft. ¿Queréis saber todo lo que nos aguarda en este "shooter" ambientado justo antes del primer juego? ¡Pues pasad la página!

CASTLEVANIA
LORDS OF SHADOW

Después de superar el primer tercio del juego, os contamos todo lo que hemos descubierto sobre esta terrorífica aventura "made in Spain".

PÁG
6



VANQUISH. Ya hemos jugado al próximo título de Shinji Mikami (creador de «Resident Evil» y «Devil May Cry») y os damos nuestra primera impresión.



DEAD RISING 2 Los zombis han invadido la ciudad de Las Vegas... y también nuestra sección de preestrenos.

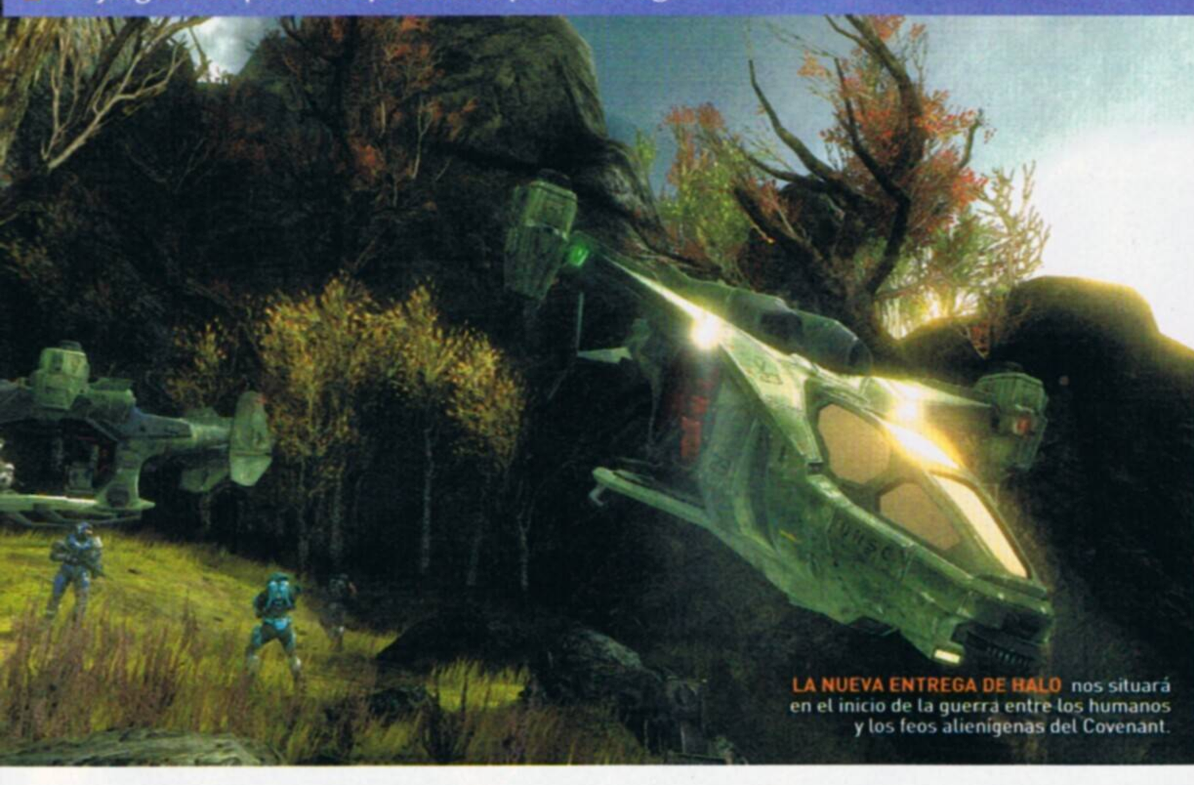
EN ESTE NÚMERO...

Se han terminado las vacaciones y las compañías se "ponen las pilas" y nos adelantan algunos de los juegos más potentes del año. ¡Una sección explosiva!

Xbox 360

PlayStation 3

DS


LA NUEVA ENTREGA DE HALO nos situará en el inicio de la guerra entre los humanos y los feos alienígenas del Covenant.



Septiembre
Bungie
Shoot'em up

HALO REACH

Los creadores de Halo, el estudio Bungie, completan por todo lo alto la saga que les ha dado fama mundial y del único modo en que saben hacerlo: volviendo a los orígenes. El principio del fin.



LAS CLAVES

1 CONOCER LOS ORIGENES de la saga y del Covenant en su nuevo modo campaña.

2 LAS NUEVAS HABILIDADES como asesinar por la espalda, usar un jetpack, curar al grupo, etc...

3 EL MODO ONLINE que nos mantendrá pegados durante meses al pad. Y eso sin contar el forge, el tiroteo...

EN EL AÑO 2552, unos meses antes de lo ocurrido en el primer «Halo», el planeta Reach está siendo atacado por las fuerzas del Covenant. Nosotros formamos parte del equipo Noble, un grupo de Spartans (soldados tan duros como el propio Jefe Maestro) encargado de defender esta colonia, y que jugará un papel fundamental durante la guerra. Nos acompañarán en nuestra misión 5 soldados más, Carter (el líder del equipo), Kat, Jorge (especialista artillero), Emile y Jun que se comportarán con una inteligencia pasmosa sobre el campo de batalla. Al estar situado en una época anterior al primer «Halo», los alienígenas no hablarán nuestro idioma por lo que la sensación de estar ante algo desconocido y peligroso será mucho mayor. Pero esta no es la única sorpresa que nos espera, ya que durante los 10 capítulos que conformarán el modo campaña, por primera vez en la serie, disputaremos batallas espaciales pilotando nuestra propia nave de la UNSC en la batalla contra los alienígenas del Covenant.

→ ADEMÁS DE LA CAMPAÑA PRINCIPAL, que podremos jugar con 4 amigos en cooperativo, tendremos que asociarnos una vez más para acabar con todos los enemigos que podamos en el modo tiroteo, que ya vimos en «Halo 3: ODST». Aquí, decenas de enemigos vendrán a por nosotros en oleadas cada vez más mortíferas -con un estilo muy parecido al del modo "horda" de «Gears of War 2»- pero con unos enemigos mucho más listos, la libertad que ofrecerán mapas más abiertos y la posibilidad de montarnos en todo tipo de vehículos. Esta vez, además, podremos jugar en el otro bando ayudando a las fuerzas alienígenas a acabar con otros Spartans (nos encanta ser malos). También volverá el editor Forge con un nuevo sistema que nos permitirá crear mapas ▸▸





La despedida de Bungie... EL ESTUDIO ABANDONA LA SAGA. Bungie ha firmado por Activision para los próximos 10 años por lo que esta será la última entrega de «Halo» que desarrollarán sus creadores originales.

Exclusivo de GAME PACK ESPECIAL CON UNA XBOX 360 TUNEADA. La cadena de tiendas GAME distribuirá en exclusiva el "Bundle Halo Reach" que incluirá una consola especial Halo de 250GB, el juego, 2 mandos inalámbricos, un headset, cable de vídeo y suscripción Xbox Live Gold por un mes, todo por unos 300 €. Se puede reservar desde el 1 de septiembre.


Edición Especial Xbox 360.





SPARTAN

UNO DE LOS 6 INTEGRANTES DEL EQUIPO NOBLE será Jorge, un Spartan experto en armas pesadas y artillería que nos sacará de más de un apuro mientras batallamos en la superficie del planeta Reach.

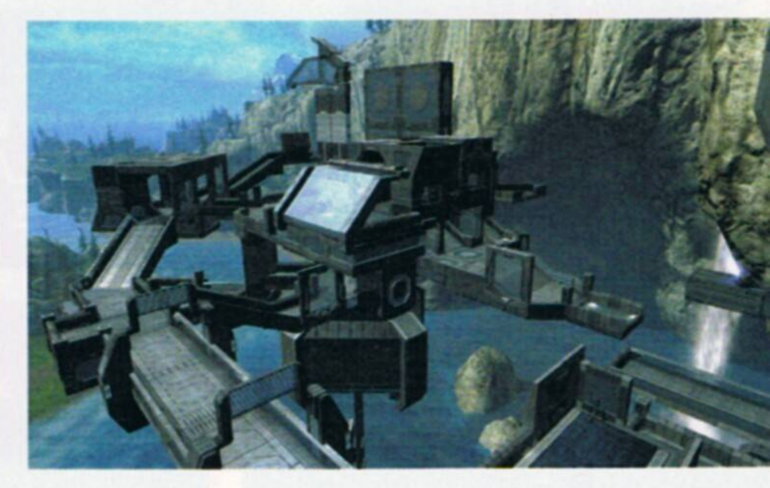


UNA DE LAS GRANDES NOVEDADES JUGABLES serán los combates espaciales. Se acabó eso de ver las luchas aéreas "desde la barrera". Ahora nos tocará jugarnos la piel pilotando una de las potentes naves de la fragata de la UNSC.


EL MANEJO DE VEHÍCULOS volverá a ser parte importante de algunas fases. Veremos los modelos primitivos del Warthog.


LA IA DE LOS ENEMIGOS estará muy mejorada respecto a «ODST». Tendrán muchas rutinas distintas para que cada enfrentamiento sea una nueva experiencia.





EL RICO UNIVERSO HALO

La trilogía principal de «Halo» es la que nos cuenta la historia del Jefe Maestro en su lucha por salvar a la humanidad, pero el universo «Halo» ha ido mucho más allá y se ha expandido en estos últimos 10 años creando otros juegos (incluso de otros géneros, como la estrategia) y también series de animación. Aquí los tienes todos.


TRILOGÍA HALO 1,2 Y 3 [SHOOTER] El Jefe Maestro libró una dura batalla durante 3 entregas para acabar con los Flood y El Covenant.


HALO WARS [ESTRATEGIA] En este juego de estategia en tiempo real se lucha sobre el planeta Harvest antes de los sucedido en «Halo 1».


HALO ODST [SHOOTER] Entre «Halo 2» y «Halo 3» un grupo de valientes defendió la ciudad de Nueva Mombassa del ataque del Covenant.


HALO LEGENDS [ANIMACIÓN] También ha habido tiempo para un grupo de cortometrajes animados con el Jefe Maestro a la cabeza.

más elaborados y extensos que nunca. Y es que gracias a sus nuevas opciones podremos superponer dos objetos o más para crear nuevas piezas o incluso colocar objetos suspendidos en el aire para construir plataformas. Y no menos importante será el infinito modo versus online que volverá a proponernos unos combates absolutamente espectaculares, irrepetibles, equilibrados e incluso más estratégicos que nunca gracias al uso de las nuevas habilidades de armadura en equipo.

EL SISTEMA DE JUEGO cambiará bastante con respecto a «Halo 3». Podremos asesinar a los enemigos por la espalda (aunque quedaremos expuestos al fuego enemigo durante unos segundos), pero lo mejor serán las nuevas habilidades de armadura (que elegiremos al reaparecer en el mapa y se regeneran con el paso del tiempo) que nos permitirán realizar acciones como correr, volvernos invisibles, usar un jet pack o crear un holograma de nuestro personaje para confundir a nuestros rivales (como en la película "Desafío Total"). Además tendremos un buen puñado de armas nuevas como un lanzagranadas de plasma o un sistema de guiado, para que ordenemos caer sobre los enemigos un bombardeo aéreo. Además se han remodelado todas las armas que ya conocíamos, como el rifle de batalla, que será una mezcla perfecta entre francotirador y ametralladora. Y en cuanto al resto de elementos típicos de la saga como la ambientación futurista, el estilo gráfico colorido o los efectos de última generación lucirán mejor que nunca gracias a un motor gráfico totalmente nuevo que nos ha dejado boquiabiertos. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Lo que hemos podido jugar nos ha encantado. El juego pinta muy pero que muy bien, a la altura de esta gran saga.

ENTREVISTA A BRIAN JARRARD

"No hay dos partidas iguales en Halo Reach"

Durante nuestra estancia en las oficinas de Microsoft en Madrid pudimos jugar al nuevo «Halo Reach» y hablar con sus creadores sobre sus novedades.

↑ BRIAN JARRARD

El simpático, aunque algo tímido, Brian Jarrard (jefe de la comunidad Bungie) nos atendió amablemente durante la visita.

En Bungie siempre han apostado por el online. Por eso no hay nadie mejor que Brian Jarrard, el jefe de la comunidad de Bungie, para explicarnos todos los entresijos del nuevo y flamante «Halo Reach».

■ **¿Qué es lo que mas os gusta del nuevo modo campaña?**

Brian Jarrard: Lo más importante para nosotros es que, a diferencia de otros shooters del mercado, la experiencia de juego es siempre distinta, no hay dos partidas iguales en «Halo: Reach«. En ningún momento tendremos que volver sobre nuestros pasos para completar otros objetivos por lo que siempre nos enfrentamos a algo nuevo.

■ **¿Cuánto tiempo nos llevará completarlo?**

BJ: Tanto como cualquier otra campaña de «Halo», «Halo 2» o «Halo 3». Además habrá muchos motivos para rejugarla. Estará dividida en 10 capítulos y tendrá más variedad de situaciones que en otros «Halo».

■ **¿Qué diferencias hay entre el motor gráfico de «Halo: Reach» y el que vimos en «ODST»?**

BJ: El motor de «ODST» estaba construido sobre el de «Halo 3». En esta ocasión el desarrollo de 4 años nos ha permitido crear un motor totalmente nuevo para «Reach» que nos permite poner muchos más personajes y objetos en pantalla con un detalle increíble, aunque, para nosotros, lo mejor son las nuevas animaciones y la nueva IA.

■ **¿Habrá algún tipo de cameo de viejos conocidos de la saga como el Jefe Maestro o Cortana?**

BJ: Sólo en el modo Tiroteo, en el que podremos desbloquear sus voces y las de otros viejos amigos para usarlas con nuestro jugador.

■ **¿Qué novedades trae el modo Tiroteo esta vez?**

BJ: En esta ocasión además de juntarte con los amigos para acabar con las fuerzas del Covenant, dos jugadores podrán formar parte del bando alienígena tratando de acabar con los Spartans rivales para que consigan pocos puntos. Luego se intercambian los papeles y los que habían jugado como Élites deben superar la puntuación de sus rivales jugando como Spartans. En Bungie estamos enganchados a esta nueva modalidad.

■ **Después de recoger la información de todos los jugadores que probaron la beta multijugador, ¿Qué cambios habéis hecho en la jugabilidad sobre el producto final?**

BJ: La mayoría tienen que ver con el uso de las habilidades de armadura. Hemos cambiado la duración y la potencia de algunas de ellas para que el resultado sea más equilibrado y además hemos añadido algunas nuevas como la habilidad médica, que te permite hacer un escudo burbuja para protegerte al tiempo que se regenera la energía de los jugadores que estén dentro del escudo. Aunque mi preferida es el nuevo holograma que pone en mitad del combate una copia holográfica de tu personaje para distraer al enemigo.

■ **¿Cuántos mapas multijugador tendremos disponibles?**

BJ: Aún no hay una cifra confirmada. Lo que sí te puedo decir es que habrá 5 escenarios creados por nosotros usando el modo Forge además de un buen número de mapas multijugador nuevos.

■ **Vuelve el modo Forge, ¿qué nuevas características tendrá?**

BJ: Definitivamente podremos colocar muchas más piezas para hacer mapas más complicados, pero lo más impresionante es el nuevo Forge World, un gigantesco mapa con varias zonas en las que crear todo tipo de mapas y la habilidad de hacer que unas piezas se unan con otras para crear nuevas y alucinantes estructuras.

■ **Por último, ¿no os da pena dejar de lado la franquicia «Halo» al haber fichado con Activision? Y ¿cuál es vuestro siguiente proyecto?**

BJ: Ahora Microsoft tiene los derechos sobre la saga así que por nuestra parte sólo esperamos que los nuevos juegos mantengan la calidad y aumenten la experiencia sobre el universo «Halo». En cuanto a nuestro siguiente proyecto aún es muy pronto pero sí te puedo decir que no será ninguna de nuestras sagas como «Oni», «Marathon» o «Myth». Nos pondremos a trabajar en cuanto «Halo: Reach» salga a la venta. HC



BRIAN JARRARD fue el maestro de ceremonias de la presentación. Explicó todas las novedades y habló largo y tendido con Borja, nuestro redactor.


GRACIAS A LA ARMADURA A.R.S. (y a un imponente arsenal) podremos arrasar con todo un ejército de robots enemigos.



LAS CLAVES

1 ACCIÓN SIN PAUSA a velocidad de vértigo y realizando acrobacias entre tanto disparo.





2 LAS HABILIDADES que nos otorgará nuestra armadura, como ralentizar el tiempo o buscar cobertura.



3 EL APARTADO TÉCNICO destacará por los diseños futuristas, y la velocidad de las animaciones.



- 22 de octubre
- Sega
- Acción

VANQUISH

En el futuro los ejércitos contarán con naves espaciales y cañones de microondas... aunque ninguno de ellos será rival para Sam Gideon, nuestro héroe, gracias a su armadura de combate A.R.S.

LA TENSIÓN ENTRE RUSIA Y LOS ESTADOS UNIDOS está a punto de estallar. En un futuro próximo, ambos países se enfrentarán por el control de los recursos energéticos del planeta, pero el campo de batalla estará muy alejado de la Tierra: será una gigantesca estación espacial custodiada por centenares de robots, a cual más peligroso.

Los marines espaciales serán los primeros en desembarcar en el satélite, dispuestos a convertir en chatarra todo lo que se les ponga por delante. Y con ellos estará Sam Gideon, un enviado especial de D.A.R.P.A. (la oficina que se encarga de desarrollar proyectos armamentísticos) al que vamos a controlar en tercera persona. Puede que Sam no sea el más fuerte o el más rápido entre sus compañeros, pero estará equipado con una armadura A.R.S. que nos otorgará habilidades especiales (además de un blindaje que se regenera con el tiempo y un aspecto imponente).

DURANTE LOS INTENSOS TIROTEOS, que no nos van a dar ni un segundo de respiro, podremos buscar cobertura de forma semiautomática pulsando un botón junto al obstáculo más cercano (ojo, tendrán una resistencia limitada). Además nuestra armadura nos permitirá deslizarnos por el suelo a toda velocidad, dar volteretas para esquivar los ataques del enemigo o "congelar" el tiempo por unos instantes para apuntar con comodidad o recuperar la energía del A.R.S.

¿Y cuando pasemos a la ofensiva? Sam estará equipado con un dispositivo especial, capaz de transformarse en multitud de armas, desde la típica ametralladora a un lanzador de discos de acero o un sistema de misiles dirigidos. Todas estas armas se podrán mejorar a medida que avanzamos, pero solo podremos cargar con tres de ellas a la vez.

Para derrotar a los enemigos más grandes, además de disparar como locos a sus zonas vulnerables (que estarán señaladas en ▸▸



¡OJO AL DATO!

Un juego de Platinum... GARANTÍA DE CALIDAD
Hasta ahora este estudio ha desarrollado los mejores juegos de acción de Sega, como «Madworld» para Wii o el genial «Bayonetta» (que podría tener una secuela en camino) para PS3 y Xbox 360.

Un padrino de lujo... ES EL ÚLTIMO JUEGO DE SHINJI MIKAMI
Es uno de los creadores más prolíficos de los últimos años. En Capcom estuvo implicado en el desarrollo de las sagas «Resident Evil», «Devil May Cry» o «Dino Crisis». Después, como parte de Clover Studios supervisó «God Hand».


Shinji Mikami

■ PODEMOS CONGELAR EL TIEMPO PARA EVITAR ATAQUES ENEMIGOS O APUNTAR MEJOR ■



SAM GIDEON

ES UN MIEMBRO DE D.A.R.P.A. (division encargada del desarrollo de armas) que acompaña a los marines. Se trata de un fumador empedernido que va equipado con una poderosa armadura de combate que le confiere habilidades especiales.

DISPARAREMOS SIN DESCANSO para acabar con un ejército de robots controlado por los rusos. Los enemigos más grandes, como este tanque con cuchillas, mostrarán sus puntos vulnerables en color rojo... y aún así no serán fáciles de derrotar.



LOS ESCENARIOS serán muy amplios, aunque casi todo el juego transcurrirá en el interior de una estación espacial.









EL FUTURO, EN TERCERA PERSONA

No tenemos muy claro contra quién se van a librar las guerras en el futuro. Puede que sean alienígenas, robots o fuerzas rebeldes, pero lo que es seguro es que, a juzgar por el auge de este género durante los últimos años, se van a luchar en tercera persona. Estos serán los próximos títulos en engrosar el género:



GEARS OF WAR 3 (XBOX 360) cerrará la saga de acción más emblemática de esta consola. Llegará durante el próximo mes de abril.



QUANTUM THEORY (PS3, XBOX 360) es la última creación de Tecmo, en la que tendremos que progresar por una torre llena de enemigos.



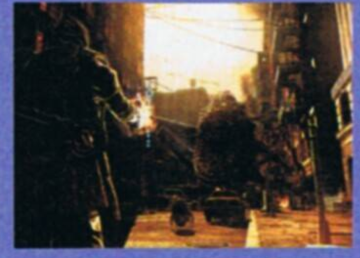
RED FACTION ARMAGEDDON (PS3, XBOX 360) la cuarta entrega de la saga, cambiará el desarrollo abierto por la acción en tercera persona.



WARHAMMER 40.000 SPACE MARINE (PS3, XBOX 360) el juego de mesa de Games Workshop se convertirá en un "shooter" cuidado al milímetro.



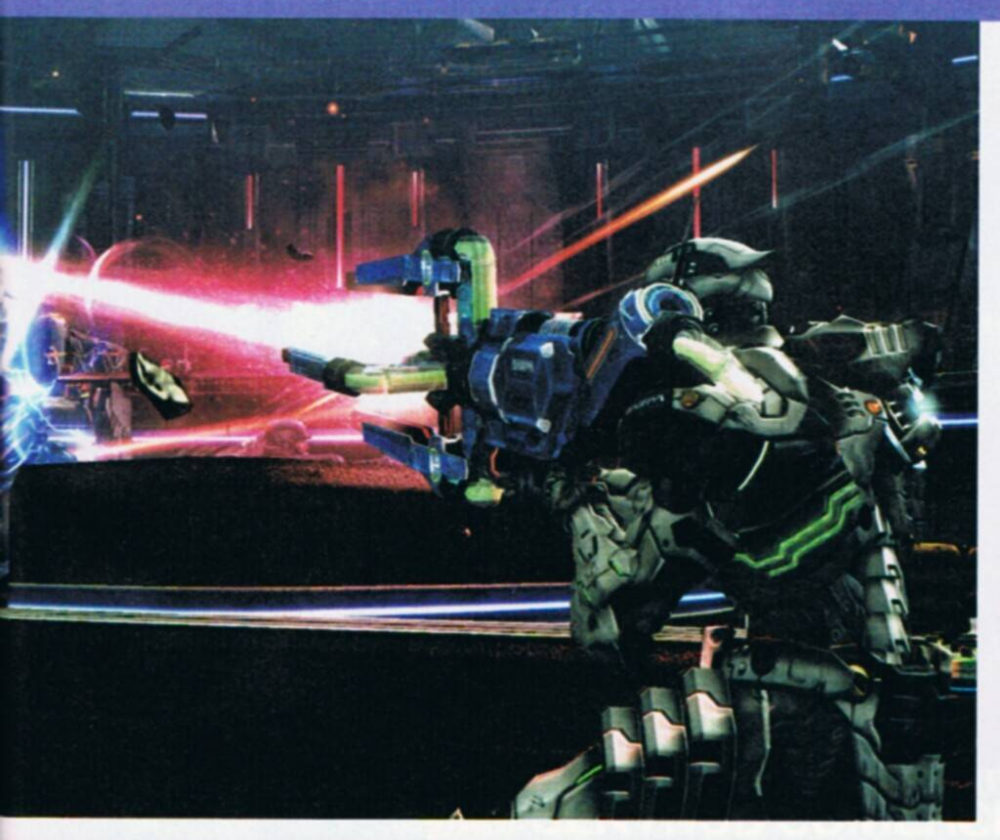
DEAD SPACE 2 (PS3, XBOX 360) los disparos en tercera persona dejarán paso a una ambientación terrorífica y a un estilo de combate muy "gore".



NEVERDEAD (PS3, XBOX 360) tendrá unos combates espectaculares y con un sentido del humor muy especial, ya que no podremos morir.

»» color rojo) tendremos que resolver espectaculares secuencias interactivas. Parece fácil ¿verdad? Pues os aseguramos que en nuestra primera toma de contacto hemos sufrido de lo lindo para acabar con algunas criaturas... ¡en el primer capítulo de juego!

→ **ADEMÁS DE APRETAR EL GATILLO SIN PARAR,** Sam también tendrá que enfrentarse a operaciones más complejas, como escoltar un vehículo acorazado por un túnel mientras derribamos los muros que le impiden el paso,

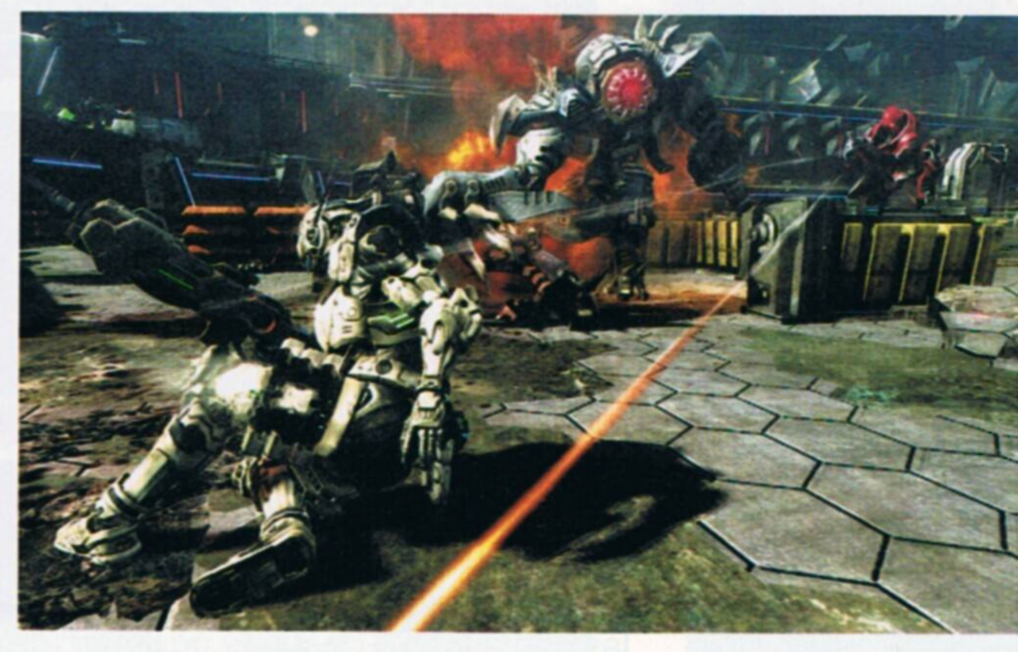


■ PODREMOS REPETIR LOS NIVELES UNA Y OTRA VEZ PARA CONSEGUIR MEJORES PUNTUACIONES ■



TAMBIÉN PODREMOS PILOTAR los vehículos acorazados que le arrebatemos a nuestros enemigos o disparar desde torretas.





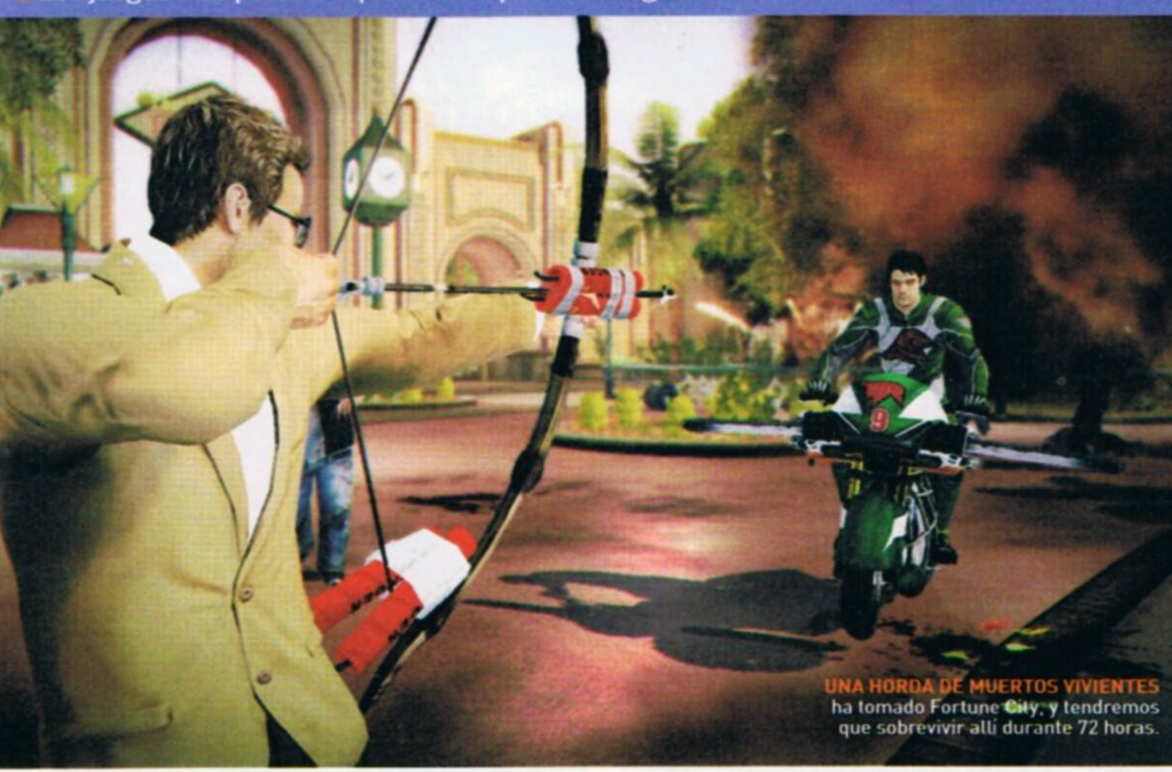
disparar desde un tren en movimiento o rescatar y reanimar a sus camaradas prisioneros.

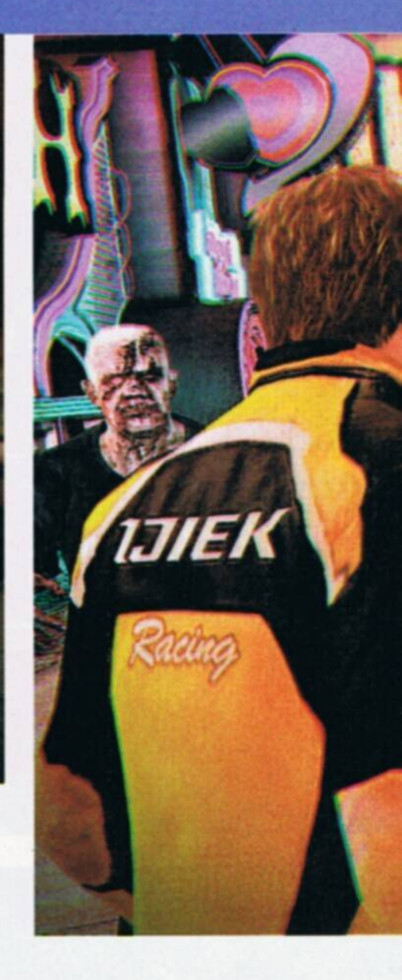
«Vanquish» no tendrá modos multijugador, pero a cambio incorporará un sistema de puntuación que nos invitará a repetir los niveles una y otra vez para mejorar nuestros resultados. La clasificación dependerá del número de bajas que hayamos causado, el tiempo de supervivencia, las veces que hayamos utilizado el "tiempo bala" y la cantidad de estatuillas secretas que hayamos localizado. Y aunque el argumento no parezca demasiado elaborado, sus altísimos niveles de acción van a ser capaces de enganchar a cualquiera.

→ EL APARTADO TÉCNICO SERÁ DE QUITARSE EL SOMBRERO. El diseño del protagonista (a medio camino entre Iron Man y un "mecha") nos ha dejado alucinados, mientras que los escenarios van a resultar enormes y muy variados... aunque casi todo el juego transcurra en los pasillos de una estación espacial. Lo más espectacular serán las transformaciones de los jefes finales (alguno de ellos casi tan grande como en «Lost Planet») y los niveles con baja gravedad o aquellos que se van destrozando a medida que avanzamos. Será mejor que mantengáis los ojos abiertos si queréis disfrutar de estos diseños y animaciones, porque el ritmo de juego será frenético. Disparos, saltos y explosiones se van a suceder a toda velocidad, mientras los indicadores de nuestra armadura nos dan los datos básicos para que en ningún momento nos sintamos perdidos... y todo esto a ritmo de una música electrónica muy cañera. Seguro que, con todo lo que os hemos contado, os moríis de ganas de jugar a la última creación de Shinji Mikami (el responsable de obras maestras como «Resident Evil» o «Devil May Cry»), pero podéis estar tranquilos, porque el juego saldrá a la venta muy pronto: el próximo 22 de octubre.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Puede que el planteamiento no sea muy novedoso, pero la realización técnica y el ritmo de juego lo compensan de sobra.


UNA HORDA DE MUERTOS VIVIENTES ha tomado Fortune City, y tendremos que sobrevivir allí durante 72 horas.



LAS CLAVES



1 **FORTUNE CITY,** inspirado en Las Vegas, será un escenario enorme, lleno de casinos y tiendas.



2 **EL MULTIJUGADOR** cooperativo para dos, o competitivo en el plató de un "reality show", resultará muy intenso.



3 **HABRÁ LIBERTAD** para cambiar nuestras armas, nuestro aspecto y la forma de eliminar a los zombis.



24 de septiembre
Capcom
Acción

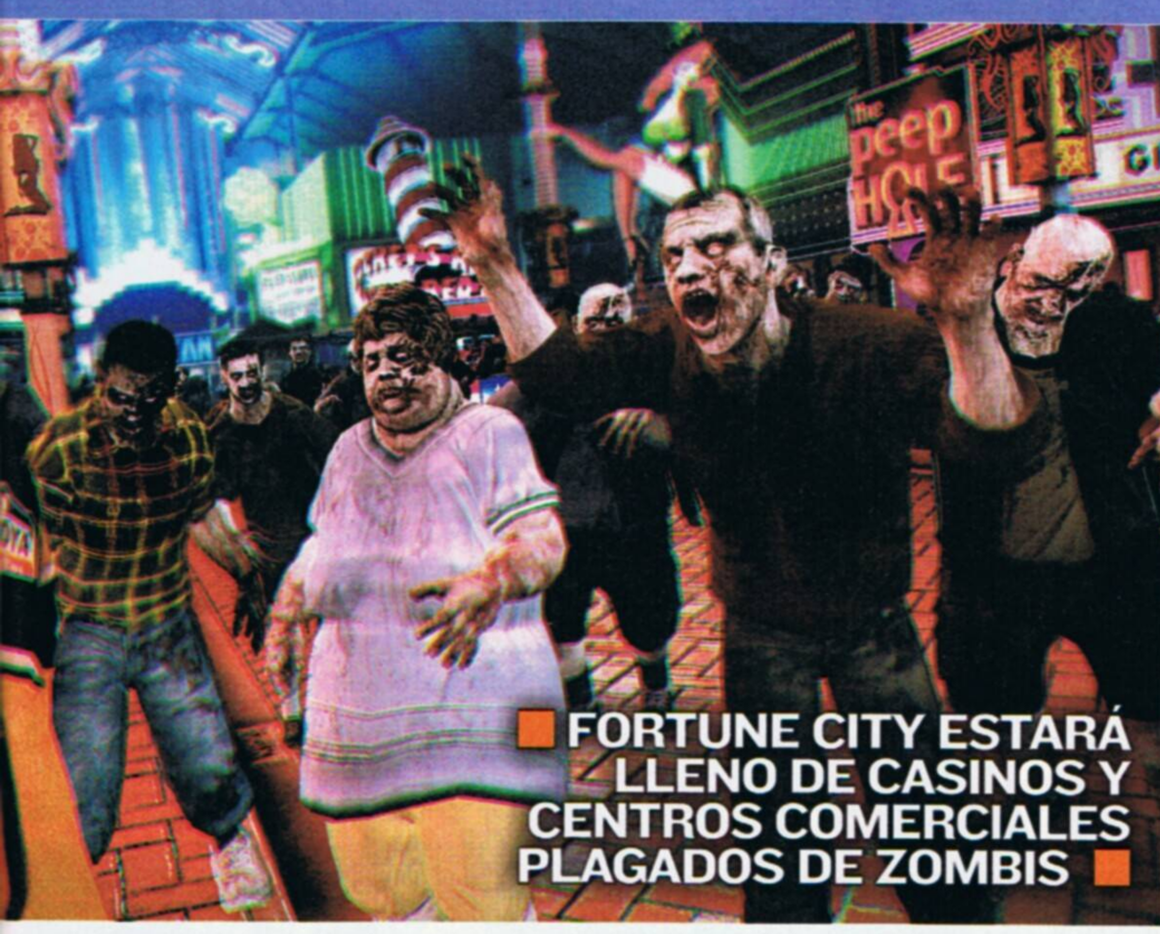
DEAD RISING 2

Cuando no quede sitio en el infierno, los muertos caminarán sobre las consolas... y después de llenar los centros comerciales, se darán un paseo por Las Vegas. ¡Menos mal que estaremos preparados!

DESPUÉS DEL ESTALLIDO ZOMBI DE WILLAMETTE (al que sobrevivimos, por los pelos, en nuestras Xbox 360 y Wii), las hordas de muertos vivientes van a tomar Fortune City, una versión ficticia de Las Vegas. Pero a nuestro protagonista, Chuck Greene, no le va a pillar por sorpresa, ya que se encuentra en la ciudad participando en un show de TV que consiste, precisamente, en machacar zombis. Cuando salten las alarmas, Chuck tendrá que encontrar un refugio para su hija pequeña y aguantar 72 horas, hasta que llegue el ejército.

El desarrollo nos invitará a cumplir distintas misiones (como llevar un medicamento a la pequeña o rescatar a más supervivientes) en un tiempo limitado. Pero estos objetivos serán solo una excusa para demostrar nuestra creatividad en lo que se refiere al exterminio de monstruos: podremos aprovechar cualquier elemento del escenario y utilizarlo como arma, desde un hacha a una segadora o una maceta. Y ya de paso, tendremos a nuestra disposición infinidad de tiendas para cambiar nuestro aspecto.

AUNQUE EL PLANTEAMIENTO SEA TERRORÍFICO, todo el juego lucirá un excepcional sentido del humor. Los personajes que nos crucemos incluirán una corista borracha que no deja de vomitar o un cobarde que está peleado con su suegro. Y los trajes irán »



FORTUNE CITY ESTARÁ LLENO DE CASINOS Y CENTROS COMERCIALES PLAGADOS DE ZOMBIS

¡OJO AL DATO!

Para coleccionistas...
TENDRÁ UNA EDICIÓN MUY ESPECIAL
Se llamará "Edición Zombrex" e inlcuirá un bolígrafo con forma de jeringuilla, una caja metálica, un DVD (o Blu-Ray) con contenido extra, una libreta médica y un libro de arte de 48 páginas, con todos los diseños del juego y en edición de tapa dura.

Exclusivo para Xbox 360...
TAMBIÉN EXISTE UN PRÓLOGO DESCARGABLE
Se llama «Dead Rising Case 0» y está disponible desde el 3 de agosto. Este nivel, protagonizado por Chuck Greene, sirve como puente entre los hechos del juego original y «Dead Rising 2».



Dead Rising Case 0 (Xbox 360)





CHUCK GREENE

NUESTRO HÉROE es una antigua estrella del motocross que viaja a Fortune City para participar en un reality show. Entonces se produce el ataque de los muertos vivientes.





CUALQUIER ELEMENTO DEL ESCENARIO se podrá convertir en un arma, aunque todas tendrán una resistencia limitada y además nuestro inventario estará también bastante limitado. La imaginación jugará a nuestro favor para eliminar zombis.



LAS ARMAS COMBINADAS resultarán más efectivas para acabar con los zombis, y nos premiarán con más puntos de experiencia.











RECIÉN SALIDOS DE LA TUMBA

Los muertos vivientes están teniendo una "segunda juventud" en nuestras consolas, pero siempre han sido un enemigo recurrente. Aquí hemos recopilado los más llamativos, aunque hay muchos más. Tampoco podemos olvidarnos de «Stubbs the Zombie» o de juegos descargables como «Zombie Panic» o «Plants vs Zombies».



GHOST 'N GOBLINS (ARCADE, NES) Acción clásica con una dificultad endiablada. Controlamos a Sir Arthur en lucha contra las fuerzas del mal.



ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS (SNES, MD) Una aventura en perspectiva cenital, con mucho sentido del humor y un buen modo cooperativo.



RESIDENT EVIL (PSONE, SATURN, GC, Wii) El original apareció hace 14 años, y después pudimos disfrutar un "remake" en las consolas Nintendo.



DEAD RISING (XBOX 360, Wii) El juego original estaba protagonizado por el fotógrafo Frank West, que se refugiaba en un centro comercial.



NACHT DER UNTOTEN (PS3, XBOX 360) Un minijuego de supervivencia (con niveles descargables) incluido en «Call of Duty: World at War».



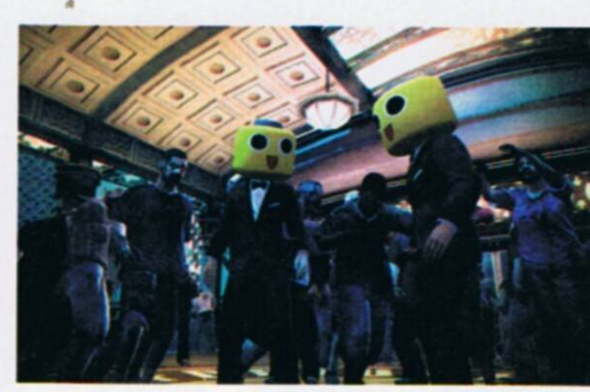
LEFT 4 DEAD (XBOX 360) Este "shooter" en primera persona (con modo online para cuatro jugadores) ya va por su segunda entrega.

desde un bañador tipo "Borat" a uniformes deportivos, disfraces o ropa sexy... de mujer.

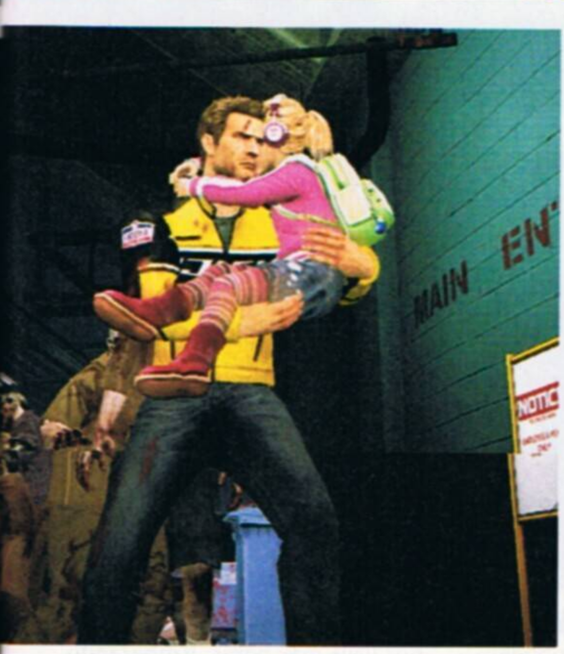
Una de las principales novedades será la posibilidad de fabricar nuestras armas combinando distintos objetos en la mesa de trabajo. Además de otorgar más puntos de experiencia, que nos servirán para mejorar nuestras habilidades, estas combinaciones también resultarán muy divertidas de usar. ¿Qué os parecería atar un par de sierras mecánicas a los extremos de un remo o fabricar unas garras con cuchillos



■ NOS ENFRENTAREMOS A MILLARES DE ZOMBIS, LITERALMENTE, SÓLOS O EN EL MODO ONLINE COOPERATIVO ■



PODREMOS CAMBIAR NUESTRO ASPECTO con trajes, peinados, tintes de pelo y "complementos" como esta máscara de juguete.





pegados a un guante de boxeo? Nos esperan miles de zombis (literalmente) para probar la efectividad de nuestras creaciones.

➔ PODREMOS PEDIR AYUDA A NUESTROS AMIGOS en el multijugador online, que estará dividido en dos modos: el cooperativo, en el que unimos nuestras fuerzas para limpiar de zombis la ciudad (y nos comunicamos a través de unos walkies) y un modo competitivo, para cuatro, que estará ambientado en el programa "Terror is Reality". Dentro del plató tendremos que competir en sesiones de exterminio sobre ruedas (a lomos de una moto armada con sierras), concursos de taladro de cabezas o carreras de bolas de hámster-apisonadoras. Además de darle su merecido a nuestros amigos, podremos utilizar todo el dinero que ganemos en las tiendas del modo principal.

➔ LA ENORME CANTIDAD DE MUERTOS VIVIENTES que se pasean por los casinos y centros comerciales volverá a ser lo más llamativo de «Dead Rising 2». Por el día serán bastante fáciles de esquivar, pero al ponerse el sol (cuando se les pongan los ojos de color rojo) se moverán a toda velocidad y nos perseguirán sin descanso. Además, a medida que avancen las horas nos vamos a cruzar con criaturas mucho más peligrosas que un simple zombi: militares, fieras, activistas y otros supervivientes poco amistosos.

Los guiños a otros juegos de Capcom, como las sagas «Street Fighter» o «Megaman», la posibilidad de recoger ejemplares de la revista Playboy o de jugar un prólogo descargable (exclusivo para Xbox 360) que sirve como "puente" entre las dos entregas de la saga, redondearán aún más este frenético juego de acción. ¿No os morís por jugarlo? Pues llegará a nuestras consolas el próximo 24 de septiembre.

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Mantiene la esencia del juego original, aderezada con un frenético multijugador online, un montón de guiños para jugones y un nuevo escenario, repleto de posibilidades.



LOS BÓLIDOS MÁS VELOCES regresarán de la mano de Codemasters, desarrolladora de sagas de velocidad como «Colin McRae».



LAS CLAVES

1 **LA LICENCIA** será la de la 2010 e incluirá a las 12 escuderías, los 24 pilotos y los 19 circuitos.



2 **EL CONTROL** será el propio de un simulador, si bien se podrá "rebobinar" en caso de cometer un error.



3 **EL AMBIENTE** estará muy logrado. Cada coche será diferente y podremos interactuar con los boxes y el paddock.





Septiembre
Codemasters
Velocidad

F1 2010

Este año Ferrari, Red Bull y McLaren se están dando de tortas para imponerse en el Circo de la Fórmula I. Por suerte, aquí van a contar con nuestras manos para domar la potencia salvaje de sus coches.

EL CIRCO DE LA FÓRMULA 1 está a punto de arrancar en nuestra consola. Han tenido que pasar tres años (desde el último simulador de PS3) para que Codemasters vuelva a dar lustre a la licencia. Pero la espera ha merecido la pena, porque «F1 2010» será el simulador más realista que hayamos disfrutado nunca.

Los pilotos y escuderías serán los del actual Mundial, con Alonso en Ferrari (y también con De la Rosa y Alguersuari). Los circuitos serán 19 en total y estarán recreados con todo detalle, hasta el piano o el bache más insignificantes, y el control tenderá más a la simulación pura, con una rigidez que obligará a tener tacto con el acelerador. Eso obligará a contravolantear para corregir, especialmente, el sobreviraje.

LAS CARRERAS Y EL TRAJÍN EN BOXES nos harán creer que estamos viendo una carrera de verdad. Será importante planear la estrategia en base a las previsiones meteorológicas del equipo, pues la lluvia aparecerá en el momento más inesperado y, al cesar, se irá secando un carril que permitirá cambiar a las gomas de seco. Tampoco faltará un sistema de daños que nos dejará fuera a la mínima (aunque se podrá "rebobinar" un cierto número de veces).

El modo Trayectoria será el que nos lleve más horas. Empezando por una de las escuderías modestas, habrá que escalar poco a poco. También nos harán entrevistas con las que podremos condicionar el comportamiento del equipo y los rivales. Según suba nuestra reputación, aspiraremos a asientos más cotizados, todo ello a lo largo de hasta siete temporadas. Además, se incluirá un multijugador online.

PRIMERA IMPRESIÓN
El control es una delicia y las carreras, con una IA consistente y el reglamento real, auguran el mejor juego de F1 de la historia.



EL REALISMO Y LA LICENCIA OFICIAL SERÁN LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DEL JUEGO

¡OJO AL DATO!

Los expertos de Codemasters
EL SIMULADOR MÁS AMBICIOSO
«F1 2010» lleva ya más de dos años de desarrollo, por parte de una compañía que con sagas como «Colin McRae» o «TOCA» ha demostrado de sobra su experiencia en juegos de coches. Esto lo convierte en el simulador de competición más ambicioso.

Consejos expertos...
DAVIDSON HA AYUDADO EN EL DESARROLLO
Anthony Davidson, piloto de Fórmula 1 (corrió con Super Aguri y ha sido probador de Honda y Brawn) y ganador de las 24 Horas de Le Mans, ha aportado su experiencia para que el juego sea fiel a la realidad.



El piloto Anthony Davidson.



EL REGLAMENTO DEL GRAN CIRCO estará fielmente reflejado: neumáticos blandos-duros, número de motores, paradas en boxes, sanciones, entrenamientos, reglajes...



EL SISTEMA DE CLIMA hará que la lluvia pueda aparecer y desaparecer de repente. Su recreación será sublime y hará el coche prácticamente inmanejable.



LOS RIVALES tendrán una IA muy consistente. No se limitarán a dar vueltas, sino que podrán tener accidentes y lucharán a muerte por la posición, incluso chocando.



EL MODO TRAYECTORIA nos pondrá en la piel de un piloto a lo largo de hasta siete temporadas. Empezando en Lotus, Virgin o Hispania, habrá que llegar a la élite.



LA NUEVA ENTREGA de la saga «Castlevania» se desarrollará en 3D, pero conservará la terrorífica ambientación.



LAS CLAVES

1 LA AMBIENTACIÓN GÓTICA de la saga se va a respetar al máximo, aunque se trate de un desarrollo en 3D. Los monstruos serán geniales.



2 EXPLORACIÓN, SALTOS Y COMBATES se mezclarán en la misma proporción, con unos enemigos finales que animan el desarrollo.



3 EL APARTADO VISUAL será sobresaliente, con unos escenarios enormes y enemigos llenos de detalle. La banda sonora también se saldrá.





- Octubre
- Konami
- Aventura de acción

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

Todos hemos oído hablar de la cruz y la estaca de madera como remedio contra los vampiros, ¡pero nosotros preferimos el látigo!

EL REINADO DE LAS TINIEBLAS SE ACABA. Después de una era en que vampiros, licántropos y no muertos han sembrado el terror en Europa, el caballero Gabriel Belmont llega dispuesto a derrotarlos a todos. Así comenzará «Lords of Shadow», un juego firmado por el equipo español Mercury Steam que será la próxima entrega de «Castlevania» (una saga que está a punto de cumplir 25 años).

Tras jugar el primer tercio ya os podemos adelantar alguna de las claves, como que el desarrollo (más de 50 niveles) estará dividido a partes iguales en combates, exploración y plataformas. Para acelerar un poco el ritmo tendremos encuentros con enemigos gigantescos (los titanes, que son un nivel en sí mismos) y un montón de criaturas "menores" sobre las que podremos cabalgar. Estos monstruos, además, tendrán habilidades esenciales para avanzar: las arañas tejen puentes, los jabalíes derriban puertas, etc.

→ TAMBIÉN RESOLVEREMOS PUZLES, que irán desde los clásicos espejos a pruebas de habilidad. Y si nos quedamos atascados en cualquiera de ellos, "compraremos" la solución con puntos de experiencia. Para ponerle la guinda a un desarrollo tan variado, el argumento irá mejorando con la aparición de un montón de personajes secundarios.

La ambientación gótica lucirá mejor que nunca. El castillo de Drácula nos pondrá los pelos de punta, mientras que los exteriores serán enormes y estarán llenos de secretos. Y si aún os preguntáis por qué es uno de los juegos más esperados del año, es que no habéis disfrutado de sus épicas melodías o el escalofriante diseño de sus criaturas.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Cuanto más se acerca, más entusiasmados estamos con este título, que además es español.



ADEMÁS DE LUCHAR CON VAMPIROS Y HOMBRES LOBO, DEBEREMOS SALTAR Y RESOLVER PUZLES

¡OJO AL DATO!

Sólo para coleccionistas... TENDRÁ UNA EDICIÓN MUY ESPECIAL
Este pack traerá el juego (en dos discos en la versión de Xbox 360) además de la banda sonora, compuesta por Óscar Araujo, una caja metálica y un libro con diseños de producción.

Exclusivo en Xbox 360... ACABA DE APARECER UN NUEVO «CASTLEVANIA»
Se llama «Harmony of Despair» y tiene un original modo multijugador, aunque su desarrollo es el clásico de la saga, en 2D. Lo mejor vuelve a ser la ambientación gótica, que nos prepara para «Lords of Shadow» dentro de un mes.



Harmony of Despair



EL SISTEMA DE COMBATE será sencillo, pero evolucionará a medida que ganemos puntos de experiencia y compremos nuevos combos. También habrá ataques finales.



LAS ZONAS DE PLATAFORMAS darán vértigo. Además de encontrar el camino adecuado, deberemos usar el látigo para balancearnos y saltar en el momento justo.



EL ARGUMENTO estará muy cuidado, y contará con muchos secundarios... nada de limitarse a cazar vampiros porque sí. Los diálogos estarán en inglés subtitulado.



PODREMOS USAR MAGIA DE DOS TIPOS para restaurar la energía de Gabriel o para realizar ataques más poderosos. Se recuperará con el alma de nuestros enemigos.



LA FANTASÍA volverá en la segunda parte de este juego, que retomará la historia, pero promete incorporar mejoras técnicas.



LAS CLAVES

1 **LA AMBIENTACIÓN DE FANTASÍA** estará muy cuidada con decenas de poblados que tendrán su propio estilo. No faltarán orcos, trolls, etc.





2 **LA LIBERTAD DE ACCIÓN** será mayor que en la primera entrega. Ahora podremos interactuar mucho más con el escenario y los objetos.



3 **HORAS Y HORAS DE DIVERSIÓN** tanto en su larguísimo modo historia como en el online, con "quests" cooperativas, enfrentamientos o carreras



Septiembre
Topware
Rol

TWO WORLDS II

Los héroes de fantasía no tienen vacaciones. Después de salvar el mundo, recurren a ellos para solucionar el más mínimo problema.

EL FANSTÁSTICO MUNDO DE ANTALOOR necesita de nuevo nuestra ayuda. La historia de este juego de rol tendrá su punto de partida en los calabozos del castillo de Oswaroth, después de que nuestro héroe fuera apresado al final de la primera entrega, que jugamos en Xbox 360.

Rescatado por un grupo de orcos, hasta ahora nuestros enemigos, tendremos que emprender un nuevo viaje épico que nos llevará a explorar las decenas de islas que componen el mapeado del juego. Nuestro objetivo será rescatar a nuestra hermana y, ya que nos ponemos, acabar de una vez por todas con Gandohar, el malvado señor oscuro.

EL DESARROLLO será el típico de aventuras similares a «Oblivion». Tendremos total libertad para recorrer el mundo en 3ª persona, explorando ciudades y mazmorras, completando misiones secundarias de todo tipo, participando en minijuegos (como una partida de dados o tocar música a lo «Guitar Hero»), creando nuestras propias armas y pociones mediante un sencillo sistema de alquimia, e incluso surcando los mares en un barco de vela para trasladarnos hasta otras islas.

Los combates serán en tiempo real, y crearemos hechizos combinando cartas que darán lugar a cientos de magias distintas. Todo ello con un nuevo motor gráfico y una duración que podrá superar las 200 horas en el modo historia, más un online que alargará todavía más la experiencia.

PRIMERA IMPRESIÓN
El variado desarrollo nos ha sorprendido, aunque cuando avancemos más sabremos si va a estar realmente a la altura.



FANTASÍA Y ROL ÉPICO ESPERAN EN ANTALOOR, UN MUNDO LLENO DE POSIBILIDADES

¡OJO AL DATO!

¡Casi un millón de copias!
CRÍTICA Y VENTAS, CADA UNA POR SU LADO
Pese a que la primera entrega recibió críticas muy negativas por todo el mundo, el juego si gustó a los usuarios, ya que consiguió vender más de 900.000 copias. Por eso el equipo de desarrollo no ha dudado en hacer esta segunda parte.

Habrá edición Premium...
POR 79,99 EUROS TENDRÉIS DE TODO
Esta edición Premium costará un poco más pero vendrá con un pin del dragón, una baraja de 55 cartas, la banda sonora del juego, un mapa muy útil y una misión exclusiva.



Edición Premium



LOS COMBATES tendrán un estilo distinto según el arma que utilicemos (espadas, arcos, hachas, martillos...) y cada enemigo tendrá su punto débil por descubrir.



EL TRANSPORTE EN BARCO será una auténtica pasada. Tendremos que mover la vela para encontrar el viento favorable que nos haga avanzar más deprisa.



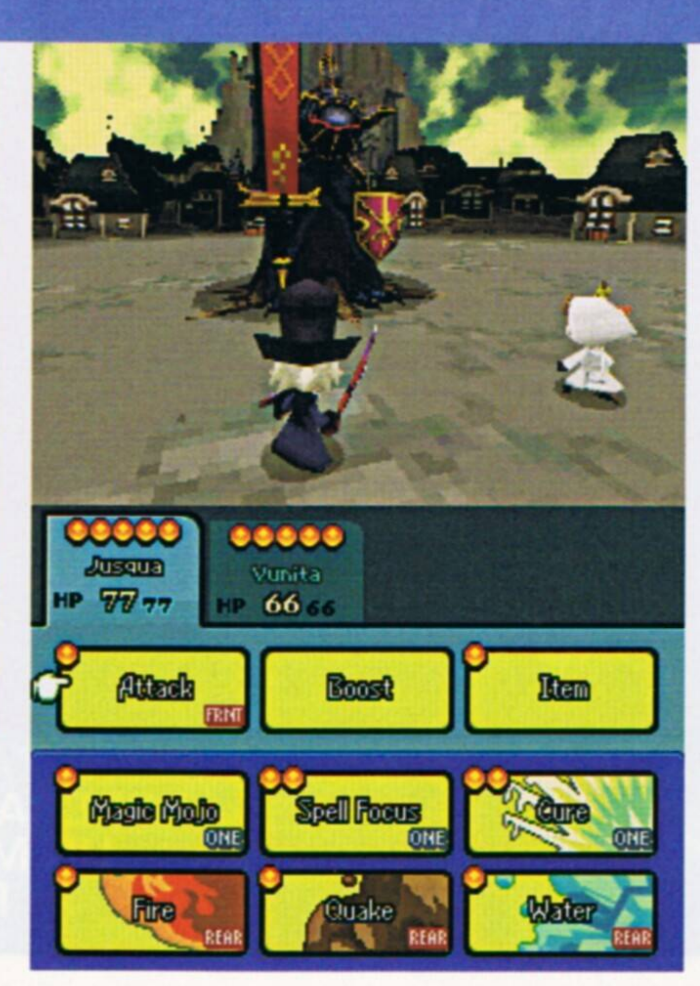
HABRÁ MONTONES DE MINIJUEGOS repartidos por el mundo de Antaloor. En este podremos tocar desde una guitarra o un tambor hasta esta flauta para hacer dinero.



PODREMOS CUBRIRNOS Y CONTRAATACAR durante los combates, lo que le añadirá más profundidad. Podremos asignar acciones a cada botón para evitar los menús.



OTRA AVENTURA ÉPICA está a punto de aterrizar en nuestras DS. Controlando a los 4 héroes de la luz deberemos solucionar los problemas de este mundo a base de espadazos y hechizos.





LAS CLAVES

1 LA AMBIENTACIÓN mezclará la ficción medieval de la saga con diseños de "dibujos" a lo «Harvest Moon».



2 LOS COMBATES aleatorios por turnos nos sorprenderán por su sencillez, pero también por ser muy divertidos.



3 EL MODO MULTIJUGADOR junto a 3 amigos promete horas y horas de diversión dentro de las mazmorras.



- Octubre
- Square-Enix
- Rol

FINAL FANTASY THE 4 HEROES OF LIGHT

Para salvar el mundo ya no podéis lanzaros en plan "lobo solitario". Ahora tendréis que luchar junto a 3 héroes más, los héroes de la luz.

LA SALVACIÓN DE UNA PRINCESA será el inesperado inicio de este juego de rol. Nosotros encarnaremos a un joven "anónimo" (nosotros le pondremos nombre) del reino de Horne que, tras realizar esa proeza, ve como toda la ciudad y sus habitantes han quedado petrificados por una extraña maldición.

Este y muchos otros problemas serán los que deberemos resolver junto a 3 héroes más (también en su modo multijugador local) mientras viajamos por un mundo repleto de ciudades, mazmorras y tesoros. Cada personaje tendrá sus puntos fuertes, como los hechizos de ataque, la fuerza bruta o las magias de curación, aunque lo que determinará las habilidades que podremos usar serán los más de 25 oficios distintos. Para cambiarnos de oficio (mercader, bailarín, mago blanco...), antes tendremos que conseguir el correspondiente sombrero con el que equiparnos tras completar distintas tareas, como acabar con una bruja o salvar a un pueblo del ataque de unos monstruos.

EL DESARROLLO SERÁ CLÁSICO DEL ROL JAPONÉS, con combates aleatorios por turnos, pero nosotros no decidiremos a qué enemigo atacar o a qué compañero queremos sanar, sino que lo hará la IA del juego. Además, como podremos equiparnos con montones de accesorios y armas, al final configuraremos a nuestro antojo el estilo de cada personaje combinando oficios, equipamiento y hechizos, todo un acierto.

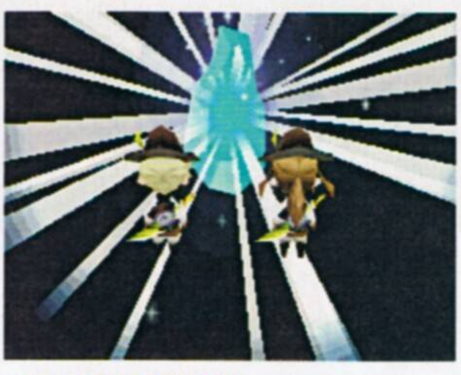
La ambientación será la típica de los «Final Fantasy» de corte medieval, con cierto aspecto infantil en la línea de las primeras entregas de la saga. No por ello el apartado gráfico estará descuidado, ya que veremos montones de efectos en los combates y ciudades con mucho detalle. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
El juego pinta bastante bien, aunque el desarrollo y los combates, por ahora, nos han parecido un poco repetitivos.






LAS ALDEAS estarán repletas de habitantes, tiendas donde mejorar nuestro equipo, secretos...



AL ACABAR LAS MISIONES un gigantesco cristal de poder nos otorgará nuevos oficios y poderes.

¡OJO AL DATO!

La fiebre multijugador...
EN DS SIGUE LA MODA DEL ROL COOPERATIVO

Este nuevo «Final Fantasy: The 4 Heroes of Light» permitirá jugar con otros 3 amigos en su multijugador local, uniéndose al reciente «Dragon Quest IX» o a «Phantasy Star 0», de Sega.

Los desarrolladores...
OBRA DE UN ESTUDIO ENAMORADO DEL ROL

Los creadores del juego son los japoneses Matrix Software, que han hecho los remakes de DS de «Final Fantasy III y IV», además del clásico «The Adventures of Alundra» para PlayStation.



The Adventures of Alundra.



LA COLABORACIÓN ENTRE LOS 4 HÉROES será fundamental para tener éxito en nuestra aventura. Combinar los distintos oficios (mago, guerrero, ladrón, mercader...) será la clave.





HABLANDO con los habitantes de las aldeas conseguiremos ir avanzando en la historia.



MEJORAR EL EQUIPAMIENTO con las gemas que liberen los enemigos será vital.



LOS OBJETOS EQUIPADOS como las armas, armaduras o trajes se mostrarán en el diseño del personaje durante los combates e incluso en las escenas.



ESTA ODISEA nos llevará hacia el oeste de los Estados Unidos durante 14 capítulos cargados de aventuras y acción.



LAS CLAVES

1 **LOS SALTOS** serán una constante. Monkey podrá trepar y encaramarse casi a cualquier saliente para llegar a zonas elevadas.



2 **TRIP** nos acompañará y deberemos darle órdenes y protegerla de los "mechas" que nos salgan al paso, ya que será muy vulnerable.



3 **CÉLULA DE ENERGÍA:** Estos valiosos objetos habrá que recogerlos en ciertas situaciones que pondrán en aprietos al dúo protagonista.



- **Octubre**
- **Namco Bandai**
- **Aventura**

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

En 150 años, los humanos serán esclavos de las máquinas, pero un hombretón y una frágil señorita no querrán pasar por el aro.

EL APOCALIPSIS ha llegado a Nueva York, una ciudad destruida y vacía de vida tras las guerras del pasado y los desastres ecológicos, y en la que ahora sólo hay robots. Con ese panorama, Monkey, un hombre criado en el bosque tras el asesinato de sus padres, se ve obligado a ayudar a Trip, una joven que desea llegar a su aldea, a 500 kilómetros, para reunirse con los suyos. Tras huir ambos de una nave enemiga, para asegurarse su ayuda, le colocará a traición al protagonista una diadema de esclavo que generará un vínculo irrompible: si uno muere, el otro también lo hará, así que tocará cooperar. Controlaremos a Monkey y aunque Trip no será manejable (ni siquiera en cooperativo) habrá que cuidarla y darle órdenes, como distraer a los enemigos o ponerse a salvo. El viaje nos llevará hacia el oeste de los Estados Unidos a lo largo de 14 capítulos.

LAS PLATAFORMAS serán una parte importante de la jugabilidad. En la línea de «Assassin's Creed», podremos trepar por todo tipo de edificios y estructuras. También habrá partes de combate en las que habrá que echar mano de un bastón que se podrá usar para golpear o a modo de bazooka. Con los orbes que recojamos se le podrán aplicar mejoras. Y gracias a un escáner volador con forma de libélula podremos ver las claves de cada escenario y saber cómo avanzar por caminos repletos de "mechas" robóticos. En ese sentido, el juego será bastante lineal.

El juego traerá las voces en castellano para no perderse ni un detalle de la historia. Monkey y Trip ya tienen hecha la maleta, y vosotros deberíais ir preparándola para empezar esta odisea.

PRIMERA IMPRESIÓN
Las zonas de saltos son una delicia y el argumento guarda buenos detalles, aunque no hay cooperativo para dos jugadores.

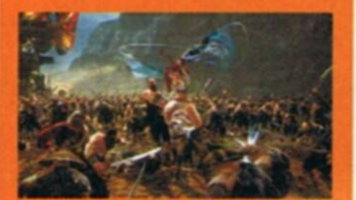


■ LOS SALTOS Y LUCHAS SERÁN CONTINUOS, PERO TAMBIÉN HABRÁ QUE COOPERAR CON TRIP ■

¡OJO AL DATO!

Literatura y cine...
INSPIRADO EN UNA NOVELA ANTIGUA
La historia del juego está inspirada en la novela china de hace 400 años "Viaje al oeste". Además, el desarrollo será de película, pues han colaborado Andy Serkis (Gollum en "El señor de los anillos") y Alex Garland (guionista de "28 días después").

Una nueva aventura...
ES DE LOS CREADORES DE «HEAVENLY SWORD»
El estudio Ninja Theory, que se ha ocupado del desarrollo del juego, ya se encargó de «Heavenly Sword», una aventura que vio la luz en PlayStation 3 en 2007. Esta vez, su trabajo también llegará a Xbox 360.



Heavenly Sword (PS3)



EN NUEVA YORK será donde se desarrollen los primeros capítulos del juego. Los edificios estarán derruidos, pero Monkey sabrá apañárselas para atravesarlos.



LA NUBE será una especie de propulsor con el que podremos surcar las aguas y llegar a zonas a priori inaccesibles para abrirle camino a la buena de Trip.

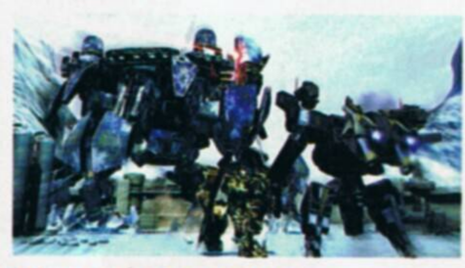


ESTE BASTÓN será el arma de ataque de Monkey, tanto para luchar cuerpo a cuerpo como para proyectar descargas de plasma. Se podrán adquirir numerosas mejoras.

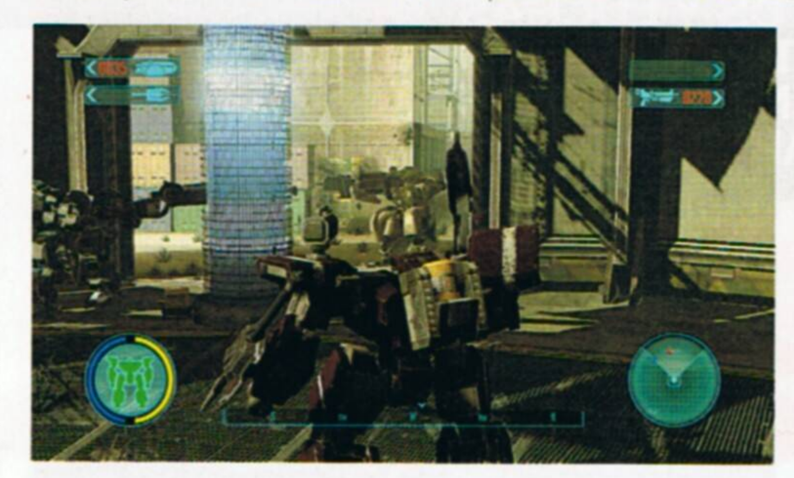


LOS "MECHAS" como este enorme perro nos tendrán siempre en el punto de mira. A algunos habrá que derrotarlos sirviéndose de ciertos elementos de los escenarios.


ESTE PECULIAR "SHOOTER" se centrará en los combates entre robots gigantes, y se desarrollará en escenarios muy variados, que irán desde una ciudad de Nueva York que está siendo destruida hasta una isla paradisiaca.


ZEPHIR, EL WANZER DE DYLAN, será especial y podrá activar EDGE, una especie de "tiempo bala".


CADA GATILLO servirá para disparar una de las cuatro armas montadas en nuestro Wanzer.





LAS CLAVES

1 LOS WANZERS serán tan poderosos como divertidos de manejar. ¿Quién no quiere un robot?



2 LA ACCIÓN no nos dejará ni un momento de respiro, da igual si vamos montados en nuestro "mecha" o disparando a pie.



Septiembre **Square-Enix** **Acción**

FRONT MISSION: EVOLVED

Esta veterana saga, que comenzó siendo de rol, regresará a nuestras consolas con más ganas de acción que nunca.

LAS GUERRAS DEL FUTURO NO SE LIBRARÁN A PIE, sino a bordo de unos robots armados hasta los dientes llamados Wanzers. Dylan, un joven ingeniero, estará probando el prototipo de una de estas máquinas cuando se desencadena un conflicto, y le tocará entrar en acción. Entonces le llegará la oportunidad de demostrar sus habilidades a los mandos de su "mecha", destruyendo Wanzers, soldados y todo lo que le salga al paso.

GRACIAS AL PODER DE SU ROBOT esto no le supondrá ningún problema, porque podrá deslizarse, saltar grandes distancias, planear o atacar cuerpo a cuerpo. Las opciones de personalización serán enormes: podremos cambiar su aspecto, equipar cuatro armas simultáneas, y comprar piezas para el Wanzer. Además, Dylan afrontará algunas misiones a pie en las que el juego se convertirá en un "shooter" tradicional.

PRIMERA IMPRESIÓN

Parece tan divertido como original, e ilusionará sobre todo a los fans de los "mechas".

PRO EVOLUT VS. FIFA 11

El motor gráfico

PES 2011



LAS CERCA DE 1000 ANIMACIONES NUEVAS ofrecerán un aspecto visual distinto al de años anteriores. Se observará especialmente en los regates de los jugadores de más calidad. El sistema de cámaras también mostrará un aspecto nuevo, con la principal en una perspectiva más baja y en diagonal. Las caras de los jugadores serán calcadas a las reales, y no sólo en los famosos.

El Control

PES 2011



EL MOVIMIENTO DE LOS JUGADORES estará mejor adaptado al sistema de control en 360°. Habrá una libertad total para moverse, aunque en la beta que hemos probado algunos giros aún eran un poco bruscos. Para dar pases y disparar a puerta, habrá que apuntar exactamente hacia el lugar deseado. La barra de potencia permitirá medir la fuerza de los pases, sin que haya desplazamientos de balón automáticos.



PRO EVOLUTION 2011 MESSI



El argentino del Barcelona, actual Balón de Oro y Pichichi de la Liga española, volverá a ser la portada del juego de Konami por tercer año consecutivo.

ION 2011

El mejor fútbol está a punto de volver al país campeón de Europa y del mundo. El derbi de siempre ya flota en el ambiente y nosotros hemos podido ver sus primeros compases. Aquí tenéis lo que hay que saber de estos dos cracks del balón. En octubre, a ficharlos.

FIFA 11



EL SISTEMA PERSONALITY+ se sumará a la ya excelente base de animaciones anterior. Así, los principales jugadores serán reconocibles sólo con sus gestos, regates o celebraciones. Además, las caras ofrecerán distintas expresiones de alegría y tristeza. También habrá diferentes tipos de cuerpo, desde bajitos como Messi hasta tanques como Drogba.

FIFA 11



EL MANEJO DE LOS FUTBOLISTAS se verá apuntalado por un excelente sistema de colisiones. Así, junto con el control en 360°, podremos meter cuerpo a los rivales o empujarlos si tratan de escondernos el esférico. Con el sistema Pro Passing los pases serán un desafío, ya que el balón no será el típico "imán". Además, se podrá mover al jugador independientemente del balón para hacer amagos y dejarlo pasar.

FIFA 11 INIESTA

El héroe que le dio a España el gol de la victoria contra Holanda en el Mundial debutará como portada de un juego de fútbol. En la edición española le acompañará Kaká.

Modos de juego



LA LIGA MÁSTER ONLINE será la principal novedad. Además de gestionar el presupuesto, podremos medir fuerzas online con otros usuarios. En el modo "Ser una Leyenda" podremos llevar a nuestro propio jugador a la cima del fútbol mundial desde un club modesto, con la posibilidad de sacarnos una foto con la cámara de la consola.

En cuanto a los torneos disponibles, las grandes novedades serán la Copa Libertadores, la Supercopa de Europa y la Intercontinental (en la beta no salía como tal el Mundial de Clubes). A todo eso se añadirán la Champions y la Europa League.



EL REMOZADO MODO CARRERA será la gran innovación. Con un sistema de negociaciones mejorado, podremos disputar hasta quince temporadas, mientras llenamos a nuestro club de estrellas y le mejoramos su estructura (a base de ganar partidos, llenar el estadio de público o lograr mejores patrocinadores).

A eso se añadirán las innumerables ligas y torneos de cada país, así como el genial online. Podremos jugar partidos y ligas online contra otros usuarios, y también partidos a lo grande, de 20 jugadores, manejando cada uno a un único jugador de los presentes sobre el terreno de juego.

Partidos reales



LOS ENCUENTROS tendrán una dinámica muy real. La simulación no ha cambiado mucho: no es fácil marcar pero, tocando, no es ninguna quimera llegar al marco rival.

En cuanto a la física del balón, hemos notado que se ha mejorado para hacer posible la opción de marcar gol desde muy lejos (antes era casi imposible). Por otra parte, se han cambiado los menús, de modo que las estrategias son más intuitivas de ajustar.



EL FÚTBOL casi se saldrá de la pantalla gracias a una física del balón retocada. Según cómo chutemos, la pelota cogerá diferentes efectos, como el típico de la "folha seca".

La IA es otra de las cosas que se ha mejorado y el equipo contrario, además de defender a muerte, saca el balón con filigranas. También se ha rediseñado la interfaz de los partidos, de modo que el marcador muestra diversas estadísticas.

Licencias

PES 2011



LAS LIGAS DE ITALIA, FRANCIA Y HOLANDA estarán al completo, pero en la beta que hemos probado las de España e Inglaterra estaban mermadas (en España faltan Sevilla, Osasuna, Málaga, Hércules, Real Sociedad y Levante; y en Inglaterra sólo el Manchester United tiene licencia). Carlos Martínez y Maldini repetirán como comentaristas, sin el fallo de "eco" del año pasado.



FIFA 11



LOS EQUIPOS Y NOMBRES REALES seguirán siendo la seña de identidad. Así, habrá campeonatos de hasta 24 países (en las principales ligas europeas también estará la Segunda División), algunos equipos sueltos de todo el planeta y selecciones (éstas también estarán en el juego de Konami). Los comentaristas volverán a ser, como de costumbre, Manolo Lama y Paco González.



Editor

SE PODRÁ HACER UN ESTADIO AL GUSTO, cambiando el tipo de gradas y la decoración. También se podrán editar los equipos y desbloquear contenido extra para crear nuevos jugadores con todo tipo de peinados, jugar con otros balones o hacer estadios únicos.

PES 2011



EL CENTRO DE CREACIÓN permitirá diseñar equipos y jugadores a nuestra imagen y semejanza. Asimismo, se podrá editar el apartado sonoro, añadiendo cánticos y canciones para que suenen como himno, tras una victoria, al marcar un gol...

FIFA 11



Primera impresión



Ofrece una apue renovada tras los infructíferos esfuerzos de lo últimos años. Salvo por su problema de licencias, que compensa con la presenci de la Champions League y la Copa Libertadores, y a falta de pulir algunos movimientos toscos, presenta unos part nuevos que pueden devolverle el brillo perdido en las últimas temporadas.

FIFA 11 Toma como pun de partida el enorme «FIFA 10» y lo lleva u paso más allá, con todo tipo de contenid personalizables (audio y equipos propios y detalles que hacen los partidos aún m satisfactorios (efectos del balón, cuerpo los jugadores, rótulos). Tiene pinta de s los mejores simuladores de la historia.

CONCURSO

Naughty Bear™

ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE:

10 Juegos para Xbox 360 y agenda de Naughty Bear



10 Juegos para PS3 y agenda de Naughty Bear



ómo participar

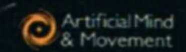
vía un mensaje de texto desde tu móvil al **nero 27565** poniendo: **bearhc228 + una abra** que defina nuestra revista **+ tus datos sonales** (nombre, apellidos, dirección, igo postal y localidad donde vives).

e del mensaje 1,42 € (IVA incluido). Delicom S.L. fono: 902 051 286, www.delicomsl.com. curso de habilidad. Si eres menor de edad sitas el consentimiento de tu padre/tutor.

BASES DEL CONCURSO

1. Fecha límite para participar: 26 de septiembre de 2010.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos en el envío de los premios.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a los ganadores. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos por el servicio de correos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales















NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 18 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 90

KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP se ha convertido en el juego más deseado de PSP. Descubre los motivos en nuestro análisis.



PÁGINA 94

KANE AND LYNCH 2 Hay que se muy duro o estar muy loco para acompañar a estos dos crimina Nosotros tenemos un poco de



PÁGINA 86

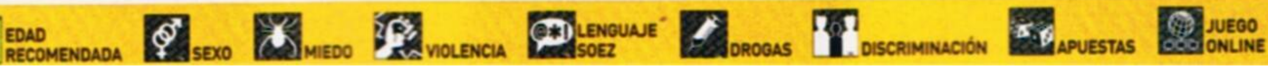
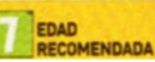
MAFIA II Si alguien es capaz de irrumpir en el género de las aventuras abiertas y tomar el control por la fuerz es la "cosa nostra" siciliana. Viajamos hasta Nueva York, durante los años 40 y 50, para ver si lo han consegui

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

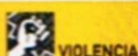
Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos tenien en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStati 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacida gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consola

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM















■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ 2K GAMES ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanz.: 27 de agosto ■ 18



EL CRIMEN ORGANIZADO de los años 40 y 50 aparece perfectamente reflejado en esta aventura de desarrollo abierto.

DENTRO DE LA COSA NOSTRA

MAFIA II



La omertá es el juramento de silencio que hacen los mafiosos antes de entrar en una familia, pero nosotros nos lo hemos saltado para "soplaros" todo sobre Vito y su sueño americano.

■ **VITO SCALETTA LLEGÓ A LOS ESTADOS UNIDOS** durante los años de la Gran Depresión. Su familia se trasladó desde Sicilia a la ciudad de Empire Bay (una recreación muy fiel de Nueva York) y se instaló en el barrio italiano, donde nuestro protagonista comenzó a "trapichear" con delincuentes. Ahora, en 1945, Vito ha regresado a casa después de servir en el ejército, y tiene que buscarse la vida (con nuestra ayuda) en una ciudad llena de posibilidades. De su habilidad depende que acabe convirtiéndose en alguien poderoso o que dé con sus huesos en la cárcel.

Aunque podría tratarse del argumento de la próxima película de Scorsese, esta es la premisa sobre la que se asienta «Mafia II». Se trata de un juego de desarrollo abierto que recupera todos los tópicos de la mafia siciliana: robos, persecuciones, tiroteos... y un montón de personajes carismáticos que nos ayudan a sentirnos parte de la "familia".

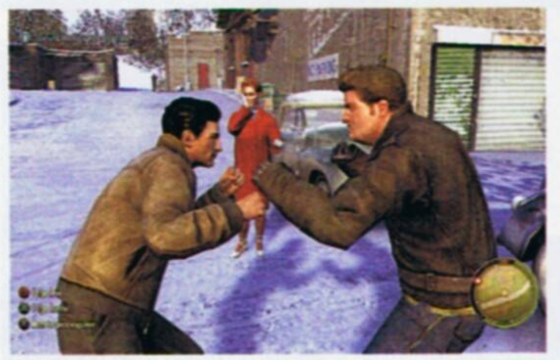
→ **LA HISTORIA SE DIVIDE EN QUINCE CAPÍTULOS,** ambientados entre 1945 y 1951, y se anima con dos niveles "especiales" situados lejos de la ciudad. Vito puede conducir más de 50 coches de época, comprar ropa en las diferentes tiendas de la ciudad o coleccionar 50 portadas (reales) de Playboy, pero lo más llamativo no son todas estas posibilidades "extra", sino la importancia del argumento.

En lugar de pasar el tiempo dando vueltas por la ciudad y cumpliendo encargos sencillos, «Mafia II» nos anima a ir "al grano". Las misiones son muy variadas (desde enterrar un cadáver después de pasar una noche de juerga a disfrazarse de limpiacristales y colocar una bomba en





PARA DISPARAR contamos con una perspectiva más cercana. Tenemos 3 tipos de arma (pistola, escopeta o ametralladora).



CON NUESTROS PUÑOS tenemos que derrotar a algunos fanfarrones. El combate (con dos ataques) es muy simple.



PARA ROBAR UN VEHÍCULO podemos elegir entre usar las ganzúas (como un juego de habilidad) o romper un cristal.

UNA CIUDAD, DOS ÉPOCAS

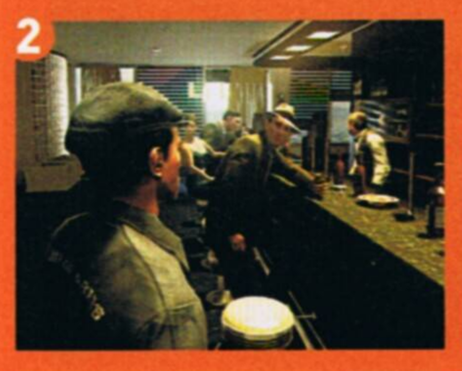
La ciudad de Empire Bay está inspirada en Nueva York (podemos ver el puente de Brooklyn, Central Park y los principales rascacielos). A lo largo del juego, los coches, la moda de los peatones o la música van evolucionando.



EN 1945 llegamos a un país recién salido de la guerra, con muchos inmigrantes y "clásicos americanos" por las calles.



SEIS AÑOS DESPUÉS hay jóvenes con chaquetas de cuero, el rock and roll suena por todas partes, los coches son más rápidos...





MISIONES MAFIOSAS

Las tareas que nos encarga la mafia son mucho más complejas que conducir de un lado para otro en un coche robado:

1. **PRESIONAMOS** a los trabajadores (con nuestros puños) para cobrar el "impuesto revolucionario".
2. **SABOTEAMOS** una reunión mafiosa disfrazados de limpiacristales.
3. **ACRIBILLAMOS** a nuestros rivales en una destilería... con la ayuda de un traficante de armas.

un hotel) y, sobre todo al principio, consiguen un ritmo frenético. Además de conducir y disparar, también nos invitan a pelear, infiltrarnos, espiar, etc.

→LAS DOS ÉPOCAS EN QUE SE DESARROLLA EL JUEGO hacen que los 25 kilómetros cuadrados de Empire Bay cundan el doble. Las calles son iguales, pero los vehículos, la ropa y la banda sonora (tres emisoras de radio con temas clásicos) sí que "evolucionan". Y lo mismo ocurre con nuestro personaje; a medida que avanza el juego (unas doce horas) trabajamos para distintos capos, mejoramos nuestra casa y "tuneamos" nuestros coches.

Sin embargo, esta ambientación abusa de los tópicos, y en el último tercio del desarrollo perdemos interés. Además, echamos de menos más minijuegos, misiones alternativas o un mo- ››



EL PERSONAJE PRINCIPAL es un joven siciliano que emigró con su familia a los EE.UU. y que ha pasado de "recadero" a trabajar como matón para una familia mafiosa.



EL REY DE LA CALLE

Como buen mafioso, Vito también se preocupa por su estilo. Los cambios de casa (que se producen de forma automática a lo largo del juego) reflejan nuestra evolución dentro de las distintas "familias".



PODEMOS CAMBIAR EL COLOR de cualquier coche, alterar la matrícula o realizar pequeños ajustes mecánicos.



EL VESTUARIO se puede comprar y se almacena en el armario. Algunas misiones requieren ropa específica.



NUESTRA CASA, donde podemos comer, dormir o escuchar música, va mejorando desde un apartamento a este chalet.



EL SISTEMA DE COBERTURA automático es esencial para sobrevivir a los tiroteos. La vida se recarga con el tiempo.



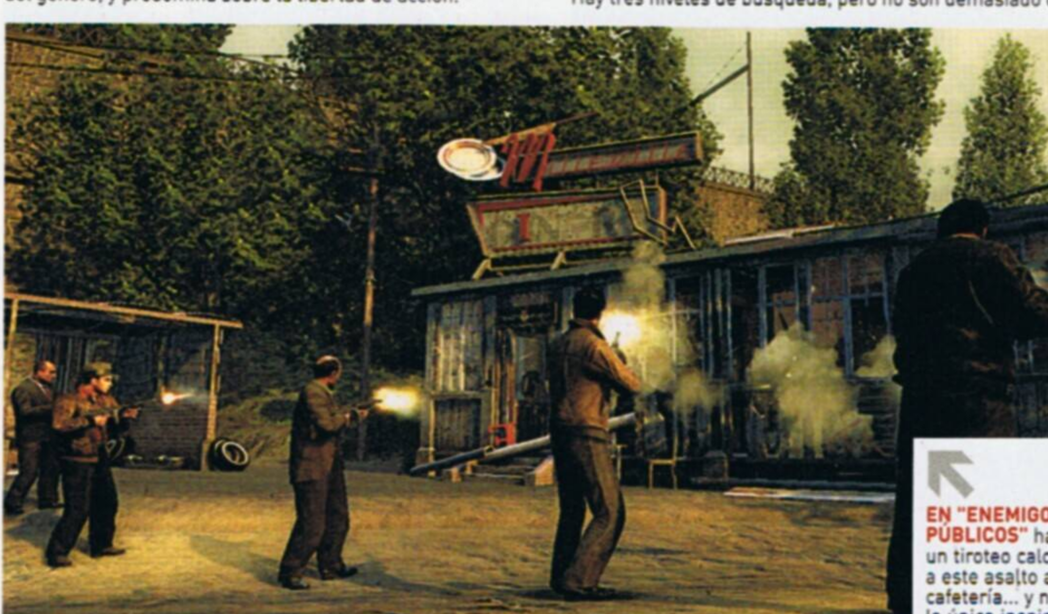
LOS CAMBIOS EN EL CLIMA incluyen lluvia, nieve, niebla y ciclos de día y noche. Los efectos del sol son muy reales.



EL ARGUMENTO está tan cuidado como en una película del género, y predomina sobre la libertad de acción.



LA POLICÍA NOS PERSIGUE cuando cometemos un delito. Hay tres niveles de búsqueda, pero no son demasiado duros.



EN "ENEMIGOS PÚBLICOS" hay un tiroteo calcado a este asalto a la cafetería... y no es la única inspiración que toma «Mafia II».

← JOE

Es el mejor amigo de Vito, su compañero de fechorías y quien le pone en contacto con las tres familias mafiosas que controlan Empire Bay.

▸▸ do multijugador. Por suerte, la versión de PS3 cuenta con contenido descargable gratuito, «La traición de Jimmy», que está disponible desde el lanzamiento y que cuenta con varias misiones arcade (del estilo de destruir coches) que alargan la duración.



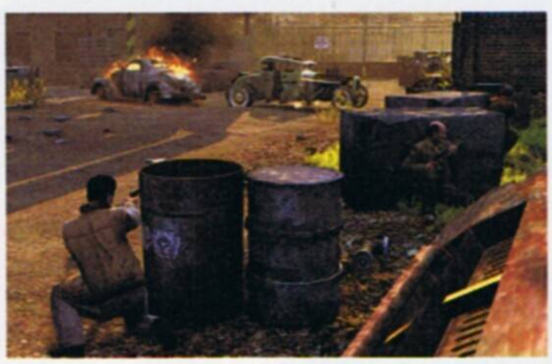
→ GRÁFICOS Y MÚSICA TIENEN UN BUEN NIVEL, e incorporan algunos efectos innovadores, como la nieve acumulada en el techo de los coches que se va desprendiendo poco a poco, o un diseño de interiores muy trabajado.

Las animaciones de Vito durante los combates cuerpo a cuerpo y la física de incendios y explosiones, rematan este notable apartado técnico, y el doblaje destaca por las desternillantes conversaciones del protagonista con su inseparable amigo Joe. Eso sí, los locutores de las emisoras de radio se mantienen en el inglés original.



LA FÍSICA destaca en el apartado técnico. Los coches sufren daños en tiempo real, se les pinchan las ruedas y llegan a estallar.





UN MONTÓN DE EXTRAS

Para tratarse de un juego tipo "sandbox", «Mafia II» no cuenta con demasiados minijuegos ni misiones alternativas al desarrollo principal. Sin embargo, sí que podemos coleccionar unos cuantos objetos que multiplican la duración. Aquí os enseñamos alguno de los "extras" que podemos encontrar repartidos a lo largo de los enormes escenarios:



HAY 50 IMÁGENES DE PLAYBOY repartidas por todo el juego y también podemos coleccionar 159 carteles de "se busca".



LOS POSTERS del juego, las secuencias de vídeo y algunos diseños se desbloquean (en el menú) a medida que avanzamos.



TAMBIÉN ACCEDEMOS A UNA GALERÍA DE COCHES que nos indica las prestaciones de cada uno, y permite contemplarlos.

■ EL ARGUMENTO DE «MAFIA II» PRIMA SOBRE NUESTRA LIBERTAD DE ACCIÓN ■



LA TRAICIÓN DE JIMMY es una misión descargable (y gratuita) que ya se encuentra disponible para PS3 y que alarga el desarrollo con un nuevo protagonista y nuevos niveles de estilo arcade.

Aunque, por posibilidades no se pueda comparar con otros juegos del género, «Mafia II» destaca por su argumento y ambientación cinematográficos. Aquí la ciudad abierta pasa a un segundo plano, y lo más importante es la evolución del personaje, mientras cumplimos unas misiones muy elaboradas. Algunos jugadores lo van a agradecer, aunque a los más experimentados se les quedará un poco corto. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN** refleja todas las situaciones que hemos visto en el cine... en dos épocas.

■ **EL ARGUMENTO** se impone sobre la libertad de acción. Las misiones nos invitan a ir "al grano".

lo peor

■ **LOS CAPÍTULOS FINALES** se complican demasiado y pierden parte de la intensidad del inicio.

■ **NO TIENE MULTIJUGADOR** ni misiones secundarias ni minijuegos a la altura de otros "sandbox".

alternativas

Después de tanto tiempo, **«GTA IV»** sigue siendo imbatible en su género. Con una ambientación muy distinta, podéis probar **«Red Dead Redemption»**. Aunque si os llama la atención el estilo de los gángster de los años 50, la única alternativa es **«El Padrino II»**, que resulta bastante más flojo y con menos posibilidades.

■ **GRÁFICOS** Una buena recreación de Nueva York, con dos ambientaciones diferentes y un gran diseño de personajes y escenarios interiores. **91**

■ **SONIDO** Además de las canciones reales de la época, repartidas en tres emisoras de radio, el juego cuenta con un estupendo doblaje. **90**

■ **DURACIÓN** La historia ronda las 12 horas, y no hay muchos minijuegos, ni misiones secundarias, aunque tenemos una ciudad enorme. **86**

■ **DIVERSIÓN** Argumento y ambientación consiguen atraparnos como las mejores películas de mafiosos, aunque el final se hace repetitivo. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

«Mafia II» está teñido por la ambientación de películas como "El Padrino" o "Uno de los nuestros". Es verdad que cuenta con una ciudad abierta, montones de coches y elementos coleccionables y misiones secundarias, pero está estructurado como una aventura tradicional, en que nos limitamos a cumplir las misiones del argumento sin entretenernos demasiado en el resto. Algunos jugadores agradecerán este estilo "guiado", aunque nosotros echamos en falta más libertad y un ritmo un poco más ágil.

■ ROL/ACCIÓN ■ SQUARE-ENIX ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 39,99 € ■ Lanz.: 10 de septiembre ■ 12

EN ESTE JUEGO DE ROL Y ACCIÓN nos enfrentamos en épicas batallas a los malvados nescientes, unos seres oscuros cuya procedencia es todo un misterio.

EL UNIVERSO DE DISNEY EN LA PALMA DE TU MANO

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP



Seguro que después de jugar a este título os entran ganas de ser Maestros de la Llave Espada. Es todo un chollo, se pasan el día viajando, peleando y conociendo a personajes famosos.

■ **LA HISTORIA DE CORAZONES Y SUEÑOS** continúa ofreciéndonos su magia y su combinación ideal entre rol y acción, pero esta vez en la portátil de Sony. «Kingdom Hearts: Birth by Sleep» es el primer título de la saga que aparece para esta consola, y cronológicamente se sitúa como una "precuela" de las aventuras de Sora y compañía. Así, desde un principio conocemos a tres personajes nuevos, protagonistas de tres historias independientes que se entrelazan continuamente durante el desarrollo: Ventus, Aqua y Terra.

Estos tres amigos desean convertirse en Maestros de la Llave Espada, y entrenan y viven juntos a las órdenes del maestro Eraqus. Sin embargo, el día que Terra y Aqua se examinan para conseguirlo, el primero pierde el control y demuestra un atisbo de la oscuridad latente en él. Entonces decide marcharse, y tanto Ventus como Aqua se disponen a encontrarlo por separado. Pronto debemos elegir con qué protagonista queremos vivir la aventura, que será completamente diferente para cada uno de ellos.

Los mundos que visitarán serán los mismos, pero conocerán a diferentes personajes y realizarán tareas distintas. Por lo tanto, la historia de «Birth by Sleep» es una suerte de puzle que solo





LOS COMANDOS SUBEN DE NIVEL cuanto más los utilicemos. Además, podemos combinarlos para crear otros nuevos.



EN LAS CARRERAS, que disputamos solos o con amigos, podemos atacar a los rivales, usar "turbos" o protegernos



PODEMOS REALIZAR ATAQUES COMBINADOS si estamos peleando al lado de otro personaje y nos coordinamos bien.

PARA PASAR EL RATO

Además de explorar los mundos de Disney, conocer personajes famosos y derrotar nescientes, en «Birth by Sleep» tenemos diferentes minijuegos muy divertidos que añaden variedad al desarrollo. Aquí van un par de ejemplos:



HELADO RÍTMICO requiere que coordinemos las pulsaciones de los cuatro botones principales con el ritmo de la música



EL FRUTIGOL nos reta a meter frutas gigantes en la portería móvil de los rivales, mientras defendemos la nuestra.





LOS TRES AMIGOS

Conozcamos un poco mejor a los protagonistas del juego:

1. VENTUS es el más joven y entusiasta de los tres. Es muy equilibrado en combate y tiene un potencial enorme.

2. AQUA es la chica del grupo, la más responsable y seria, y también toda una experta en magia.

3. TERRA tiene una fuerza y agilidad enormes, pero también es el más temperamental e impulsivo.

podremos comprender en su totalidad tras superar el juego con Ventus, Terra y Aqua.

COMO ES HABITUAL EN ESTA SAGA, la aventura lleva a los tres protagonistas a explorar mundos basados en el universo Disney. En ellos conocen a todo tipo de personajes de esa compañía y tienen que derrotar a los malvados nescientes, seres cuya procedencia es un misterio. Así, viajamos a Nunca Jamás para ayudar a Peter Pan a dar su merecido al Capitán Garfio, luchamos al lado de Mickey o visitamos la grecia clásica de Hércules. Estos ilustres "cameos", que completan un elenco admirable de personajes secundarios, llenan de colorido la historia y el desarrollo del juego.

La saga «Final Fantasy» también tiene su propia aparición estelar en forma de un personaje que encantará a





VENTUS

ESTE CHICO guarda más secretos de los que pensamos en un principio, y que iremos descubriendo en el juego. Eso sí, es capaz de darlo todo por sus dos amigos con una nobleza y honestidad no muy habituales.

COMBATE AVANZADO

Además de los ataques básicos y los comandos, Terra, Aqua y Ventus tienen multitud de recursos para librarse de los nescientes. Aquí tenéis algunos de los mejores:



LOS ESTILOS DE COMANDO son estados especiales en los que nuestros ataques realizan más daño, y hay varios tipos.



EL TIRO CERTERO nos permite apuntar manteniendo pulsados los gatillos L y R, y disparar proyectiles a los enemigos



EL NEXO-D nos conecta con personajes que hayamos conocido para que podamos usar sus comandos.



PODEMOS CULMINAR los estilos de comando con un devastador ataque final, que suele barrer a los enemigos.



EL ESTILO QUE SE ACTIVA depende del tipo de comandos que hayamos utilizado, y cada uno tiene su ataque final.



DERROTANDO A LOS NESCIENTES ganamos experiencia, salud, y otros objetos que nos resultarán muy útiles.



EL TABLERO DE COMANDOS es un divertido "party game" multijugador en el que pueden participar hasta tres amigos.



EL MAESTRO XEHANORT es uno de los personajes más malvados del juego, e intenta utilizar a Terra para conseguir sus oscuros objetivos.



TERRA

Es el mejor amigo de Ventus, y uno de los tres protagonistas. Deberá luchar contra la oscuridad que hay en su interior para convertirse en un Maestro.

los aficionados de la serie Por otra parte, los combates se libran en tiempo real una vez más, bajo un sistema muy completo y equilibrado. A los ataques cuerpo a cuerpo y los comandos de diferentes tipos (fuego, hielo, electricidad, físico, etc.), se le unen otros recursos más avanzados (ver el cuadro de esta página). También hay diferentes llaves espada que vamos encontrando en nuestro camino, y que harán más poderoso al personaje que llevemos. Con los combates, estos irán subiendo de nivel y mejorando sus atributos, como es habitual en los títulos de rol.

EN EL APARTADO VISUAL, «Birth by Sleep» es uno de los títulos más sobresalientes que hemos visto en PSP, y presenta un apartado gráfico superior a la mayoría de títulos de PS2. Sin embargo, esto repercute en los tiempos de



LOS JEFES FINALES serán tanto "malos" de Disney (aquí veis a Maléfica, de la Bella Durmiente), como adversarios propios del juego.





■ LOS COMBATES Y LA EXPLORACIÓN SON LAS CLAVES DE ESTE GENIAL TÍTULO ■



EN LOS MODOS MULTIJUGADOR disputamos batallas en equipo (izq.), carreras a bordo de nuestra llave espada (der.) o una especie de juego de tablero que os recordará a la clásica saga «Mario Party».

INVITADOS DE LUJO

La saga «Kingdom Hearts» siempre ha tenido un elenco de personajes admirable, gracias a la presencia de caras conocidas de Disney. Sin embargo, en cada título va variando su función e importancia, y por ejemplo Goofy y Donald tienen un reducido papel esta vez. Aquí tenéis a los tipos de secundarios que veréis:



ALGUNOS, COMO MICKEY luchan a nuestro lado y nos ayudan. Además, podemos invocarles mediante el Nexo-D.



OTROS, COMO LOS SIETE ENANITOS, aparecen de forma testimonial, y solo hablamos con ellos para completar misiones



UNOS POCOS EJERCEN DE JEFES FINALES, y debemos derrotarlos en apasionantes combates. Ojo al Capitán Garfio.

carga, que en ocasiones se nos pueden hacer eternos. Por otro lado, su diseño artístico aprovecha gran parte del trabajo realizado por Disney para sus películas y lo complementa con la estética de la saga. Su doblaje, a pesar de estar en inglés (con subtítulos), goza de muy buena calidad, gracias a que ha corrido a cargo de actores tan conocidos como Mark Hamill ("Star Wars") o Haley Joel Osment ("El Sexto Sentido"). HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL SISTEMA DE COMBATE** es variado, completo y muy divertido. No os cansaréis de repartir caña.

■ **JUGAR TRES HISTORIAS** que se complementan resulta original y aumenta bastante la duración

lo peor

■ **LOS TIEMPOS DE CARGA** son más frecuentes de lo que nos gustaría. Se hacen bastante pesados.

■ **LA DIFICULTAD DE ALGÚN TRAMO** puede engañar a quien se confíe por su "aspecto Disney".

alternativas

La combinación entre rol y acción en PSP está bien surtida, gracias a los **«Monster Hunter»** y a **«Crisis Core: FF VII»**, que tiene más en común con este título de lo que pensáis... Por otra parte, si lo que buscáis es pelear de forma más directa y cuerpo a cuerpo, probad **«God of War: Chains of Olympus»**, que también es un juegazo en toda regla.

■ **GRÁFICOS** De lo mejorcito que hemos visto. Un juego colorido, bonito, detallado y con un diseño excelente. La fluidez mejora si lo instalamos. **95**

■ **SONIDO** Las melodías os atraparán, pero nuestro Oscar va para el genial doblaje en inglés, del que se han encargado auténticos actorazos. **94**

■ **DURACIÓN** Completar la historia con los tres personajes os llevará unas 30 horas, y la diversión continúa con minijuegos y el multijugador. **95**

■ **DIVERSIÓN** Entretenido y adictivo, os divertirá como pocos. Manchan este apartado los tiempos de carga y los problemas de cámara.. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración

La saga «Kingdom Hearts» ha llegado a la portátil de Sony por la puerta grande, con un título largo, completo, espectacular, muy divertido, y lo suficientemente difícil como para retar a los jugones más expertos. Aunque no es perfecto, debido a algunos problemas con el control de la cámara y a los extensos tiempos de carga (que se pueden reducir instalando el juego), sin duda es uno de los mejores juegos que podemos encontrar en el catálogo de PSP. Y si además sois aficionados a la saga, corred a la tienda a por él.

■ ACCIÓN ■ EIDOS ■ 1 - 12 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18

EL DÚO PROTAGONISTA se mete en un lío al matar sin querer a la hija de un capo de la mafia. La única posibilidad que les queda es salir pitando de Shangai.

HUIDA DEL "BALIO" BAJO

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS



El encanto del barrio chino a veces es un mito. Que se lo digan a estos dos señores, que están como locos por escapar de las zarpas de unos "amigos" que no los quieren invitar a rollitos de primavera.

■ **LOS COMPINCHES PSICÓPATAS KANE Y LYNCH** se vuelven a reunir en la ciudad de Shangai para cerrar un trato de compraventa de armas con el que ganarse un dinerillo. Sin embargo, el plan enseguida se viene abajo: Kane mata por accidente a la hija de Shangsi, el tipo más peligroso de toda China, y se desata la furia local contra el dúo protagonista. Con ese panorama, toca tirar de armas de fuego para huir de la ciudad, enfrentándonos a mafiosos, policías, soldados e incluso amigos traicioneros.

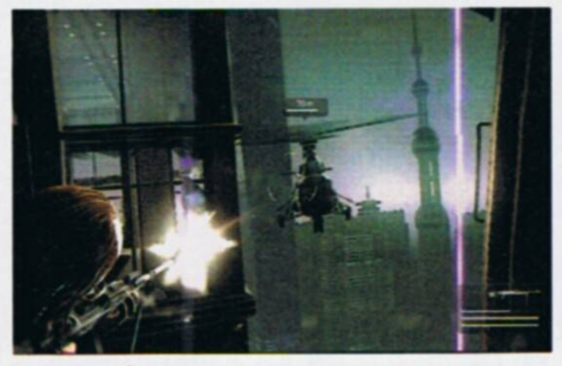
→ **EL JUEGO DESTILA ACCIÓN A RAUDALES**, con una perspectiva en tercera persona en la que siempre hay que tener el dedo en el gatillo. El sistema de puntería con las diversas pistolas y rifles permite enfocar rápidamente a los enemigos. Para ello, es imprescindible parapetarse detrás de muros o biombos que acaban por destruirse bajo el fuego cruzado. De hecho, nuestro personaje (Lynch durante casi toda la aventura) no suele morir sin antes caer al suelo, algo que se puede aprovechar para arrastrarse hasta un sitio seguro.

Siempre nos acompaña Kane, al que también podemos controlar en cierto capítulo. Cuando está a cargo de la consola nunca muere, o sea que una misión nunca acabará en fracaso por su culpa.





LAS COBERTURAS integran buena parte de la jugabilidad. Parapetarse y disparar es la clave para avanzar por las calles y los edificios.



ESTE HELICÓPTERO nos espera en una dura batalla aérea en plena huida, si bien el juego carece de jefes finales.



EL AEROPUERTO es un escenario espectacular. Para llegar, antes hay que pasar por garajes, solares, hangares...

LA BALA, CON AYUDA ENTRA

Durante la mayoría de la aventura controlamos a Lynch, preocupado por el destino de su novia Xiu. En todo momento vamos acompañados de Kane, un ex convicto que acude a Shangai creyendo que va a hacer un encargo fácil:



CONTROLAR A KANE es posible cerca del final de la aventura. Su manejo es igual al de Lynch, ¡y está tan perturbado como él!



UN SEGUNDO JUGADOR puede tomar también su control, ya sea a pantalla partida u online. Si no, lo maneja la propia consola.





ENSALADA DE TIROS

Se incluyen tres modos de juego en los que nos cebamos a disparar:

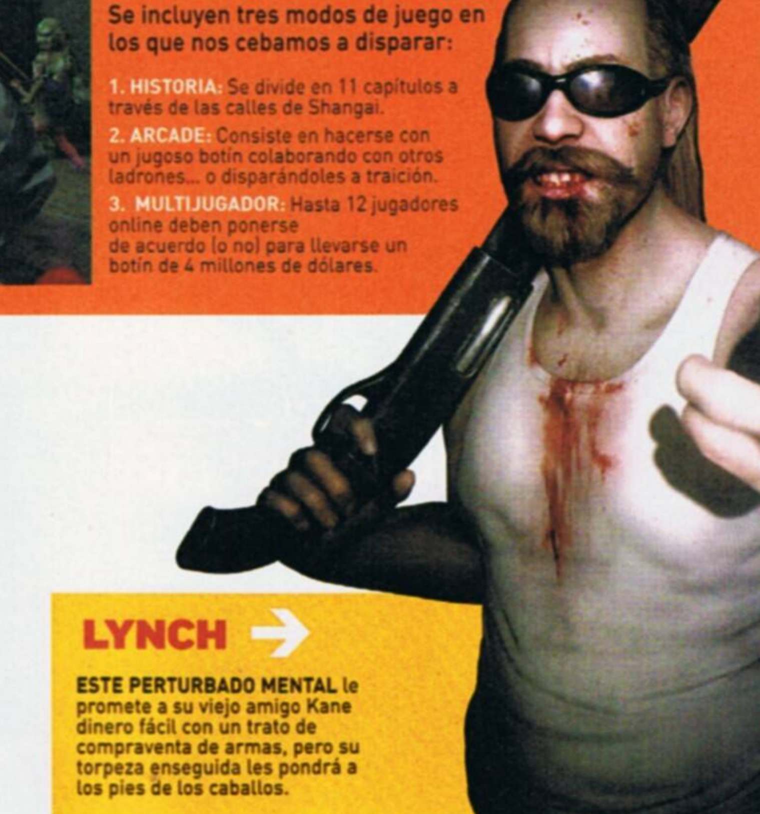
1. HISTORIA: Se divide en 11 capítulos a través de las calles de Shangai.
2. ARCADE: Consiste en hacerse con un jugoso botín colaborando con otros ladrones... o disparándoles a traición.
3. MULTIJUGADOR: Hasta 12 jugadores online deben ponerse de acuerdo (o no) para llevarse un botín de 4 millones de dólares.

No obstante, un segundo jugador, a pantalla partida u online, también puede tomar su control. Lo malo es que no hay una gran variedad de armas: todas son parecidas y el sistema para apuntar desde lejos es poco preciso.

→LA HISTORIA PRINCIPAL TIENE 11 CAPÍTULOS, que transitan por los barrios bajos de Shangai. La aventura dura cerca de seis horas, y a pesar del frenesí de acción, no habría estado de más que incluyera objetivos más variados.

Aparte del modo historia, también existe un modo arcade y un original multijugador con diversos modos de juego en el que no controlamos a Kane y Lynch, sino que formamos parte de una banda de atracadores o bien nos ponemos en el papel de policías.

Gráficamente, el juego muestra un aspecto granulado, con un toque muy adulto y bruscos »



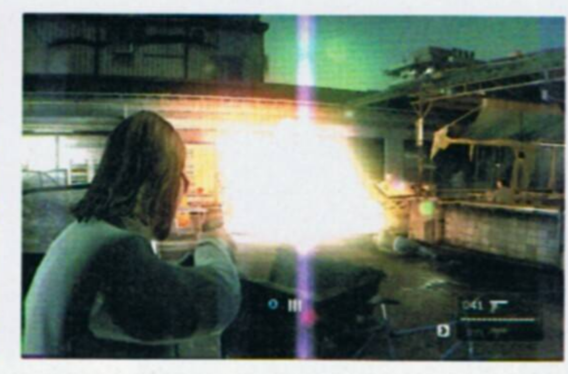
LYNCH →

ESTE PERTURBADO MENTAL le promete a su viejo amigo Kane dinero fácil con un trato de compraventa de armas, pero su torpeza enseguida les pondrá a los pies de los caballos.



EL APARTADO GRÁFICO ofrece un aspecto granulado que recuerda a los vídeos grabados con móvil. Además, hay píxeles que censuran ciertas situaciones.





EL MODO HISTORIA ESTÁ PLAGADO DE TIROTEOS IDEALES PARA EL COOPERATIVO



SHANGAI Y SUS SUBURBIOS componen la oscura ambientación del juego. Los escenarios son muy variados, desde una autopista hasta un centro comercial.

¿AMIGOS O ENEMIGOS?

Los modos multijugador permiten controlar a un ladrón que debe dar un golpe de hasta cuatro millones de dólares. A lo largo de una decena de escenarios y en sucesivas rondas, hay que matar a policías, hacerse con el dinero y compartirlo... o quedarse con todo mediante la artimaña de la traición por la espalda o el soborno:



ALIANZA FRÁGIL permite cooperar con otros o darles matarile a traición. Si alguien muere, pasa a ser policía.



POLI INFILTRADO cuela a un intruso entre el grupo para que tire abajo el golpe, a menos que alguien se huela la triquiñuela.



POLICÍAS Y LADRONES es el modo más clásico, con dos bandos enfrentados. Uno trata de robar mientras el otro lo impide.

mosvimientos de cámara al correr. Lo duro de algunas escenas se ve paliado con toques de humor como el uso de píxeles para tapar partes íntimas, que aparecen en alguna ocasión, o las caras de los enemigos muertos con un disparo en la cabeza. El doblaje al español, también alcanza un buen nivel, así que si os gusta la acción frenética, «Kane & Lynch 2: Dog Days» os hará pasar un buen rato.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL SINFÍN DE ACCIÓN** que predomina durante toda la aventura, llena de innumerables tiroteos.
- **EL MULTIJUGADOR,** que incluye modos de juego muy originales, aparte del cooperativo.

lo peor

- **EL SISTEMA DE DISPAROS,** que no responde tan bien como debería en las distancias largas.
- **LAS MISIONES** son poco variadas y los objetivos no suelen ir más allá de ser un "mata-mata".

alternativas

El género de la acción es una mina tanto en PS3 como en Xbox. Los disparos también atronan nuestros oídos en **«Army of Two: The 40th Day»**, que tiene un tono más militar. En plan policiaco, podéis darle una oportunidad a **«Dead to Rights 2»**, en el que incluso recibís la ayuda de vuestro perro. **«Resident Evil 5»** sigue una línea más aventurera.

GRÁFICOS El juego va fluido y muestra un aspecto como sacado de un teléfono móvil, con colores saturados y saltos de cámara al correr. **86**

SONIDO Las voces están bien dobladas al castellano, aunque en plena acción no se reflejan bien porque los personajes no mueven la boca. **85**

DURACIÓN La aventura principal dura cerca de seis horas, a lo que hay que añadir el modo arcade y el entretenido y original apartado online. **86**

DIVERSIÓN La acción es una constante a lo largo de toda la aventura, que se puede jugar en cooperativo, y el multi tiene muchas posibilidades. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

Como juego de acción no defrauda lo más mínimo. Desde el primer minuto de la aventura se suceden los disparos, a lo que se añaden el cooperativo y un modo multijugador que, si bien no es muy extenso en cuanto a número de modos, sí es muy original. El argumento también cumple, con unos personajes alocados que dan bastante juego. Lo negativo es que el sistema de disparos desde lejos a veces no es muy preciso, que hay algunos fallos de IA y que es poco variado. Aun así, a los amantes de la acción les encantará.

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA — R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Super Mario Galaxy 2
Wii

Posición anterior: 2 — Meses en lista: 4



Mario vuelve a tomar la delantera y se coloca primero en nuestra lista de favoritos. Si es que es muy grande.

2 Red Dead Redemption
PS3 - XBOX 360

Posición anterior: 1 — Meses en lista: 4



El acelerón de Mario ha hecho perder el liderato a Marston, que cabalga en la segunda posición de nuestra tabla.

3 Call of Duty MW2
PS3 - XBOX 360

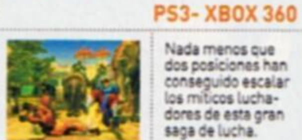
Posición anterior: 3 — Meses en lista: 10



Por enésimo mes consecutivo estos soldados mantienen el tercer puesto... y no tienen pinta de querer dejarlo.

4 Super Street Fighter IV
PS3- XBOX 360

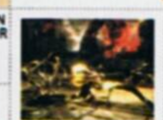
Posición anterior: 6 — Meses en lista: 5



Nada menos que dos posiciones han conseguido escalar los míticos luchadores de esta gran saga de lucha.

5 God of War III
PLAYSTATION 3

Posición anterior: 4 — Meses en lista: 6



Kratos pierde apoyo y se sitúa en la mitad de nuestra lista. Veremos si se conforma o intenta volver a subir.

6 PlayEnglish
PSP

Posición anterior: 8 — Meses en lista: 2



Hablar inglés es vital hoy en día; para conseguir un trabajo, viajar al extranjero, ayudar a las turistas perdidas... ejem.

7 Heavy Rain
PLAYSTATION 3

Posición anterior: 6 — Meses en lista: 7



Nuestro empeño por mejorar nuestro inglés ha hecho que esta aventura pierda fuerza y baje una posición en la lista.

8 Metal Gear Solid 4
PLAYSTATION 3

Posición anterior: 9 — Meses en lista: 27

Lleva 27 meses en nuestra lista y aún es capaz de escalar un puesto. Una hazaña sólo alcanzable para el gran Snake.

9 Uncharted 2
PLAYSTATION 3

Posición anterior: 10 — Meses en lista: 2





Cuando parecía que iba a desaparecer de la tabla, esta aventura se recupera y consigue aferrarse a la novena posición.

10 Mass Effect 2
XBOX 360

R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



El rol más "galáctico" de las consolas reaparece en nuestra lista. ¿Conseguirá mantenerse unos meses más?

LOS PREFERIDOS DE...



Manuel del Campo

1	Red Dead Redemp...	360
2	PlayEnglish	PSP
3	S. Mario Galaxy 2	Wii
4	Mundial FIFA 10	XB 360
5	Mafia 2	XBOX 360
6	Singstar	PS3
7	S. Street Fighter IV	360
8	Profesor Layton 2	NDS
9	Uncharted 2	PS3
10	Metal Gear Solid 4	PS3



Javier Abad

1	Call of Duty MW2	XB 360
2	Red Dead Redemp...	360
3	S. Mario Galaxy 2	Wii
4	Assassin´s Creed II	PS3
5	Heavy Rain	PS3
6	God of War III	PS3
7	New Super Mario	Wii
8	Zelda Spirit Tracks	NDS
9	PlayEnglish	PSP
10	Mafia 2	XBOX 360



David Martínez

1	Call of Duty MW2	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	God of War III	PS3
4	Uncharted 2	PS3
5	GTA IV	XBOX 360
6	Red Dead Redemp...	360
7	M. G. Peace Walker	PSP
8	Kingdom Hearts B...	PSP
9	S. Mario Galaxy 2	Wii
10	Heavy Rain	PS3

Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	360
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	S. Mario Galaxy 2	Wii
4	Monkey Island 2 SE	360
5	Shenmue II	XBOX
6	Fallout 3	XBOX 360
7	Heavy Rain	PS3
8	Dragon Quest IX	NDS
9	Bioshock 2	XBOX 360
10	Dead Space	PS3

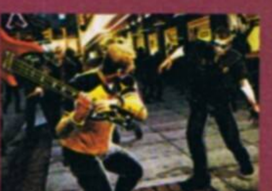
La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Halo Reach
XBOX 360

La vuelta de este enorme shooter es el juego más esperado este mes por nuestros lectores. No nos extraña, ya que sus modos online prometen ser épicos.



2 Dead Rising 2
PS3 - XBOX 360

Despachar a cientos de zombis con los objetos más inverosímiles ya nos resultó divertidísimo en su día, y esta continuación cada vez tiene mejor pinta.



3 F1 2010
PS3 -XBOX 360

Tras mucho tiempo sin un simulador oficial de Fórmula 1 ya queda muy poquito tiempo para que podamos emular a Alonso a bordo de su flamante Ferrari. Y ganar, claro.



4 Metal Gear Solid: Rising
PS3 - XBOX 360

El regreso de Raiden a las consolas estará más enfocado a la acción que a la infiltración. Nosotros ya estamos deseando blandir su katana.



5 Dead Space 2
PS3 - XBOX 360

Un mes más, la segunda parte de una de las mejores aventuras de terror de los últimos tiempos repite en la quinta posición de vuestros juegos más esperados.

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LOS 5 MEJORES

1 GTA IV

Cuando el bueno de Niko Bellic llega a Liberty City en busca del "Sueño Americano" descubre que la vida no va a ser tan fácil como esperaba y, después de una serie de acontecimientos, se ve obligado a realizar todo tipo de peligrosos trabajos para la mafia rusa.



VUESTRAS CRÍTICAS



MGS PEACE WALKER

La valoración de Hobby Consolas (nº 226) fue de 94. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Pequeño pero matón

Óscar "Cucus" (e-mail)

«Peace Walker» ofrece de forma íntegra la experiencia de un «Metal Gear» de sobremesa. Luciendo un apartado técnico inigualable, un argumento de película y una gran variedad de objetos para satisfacer a cualquier jugador. Ah, y si la jungla se te queda pequeña, siempre puedes jugar en cooperativo.

VALORACIÓN: 96

@ El mejor juego de Snake

Pablo Hernández (e-mail)

Este juego es, sin duda, el mejor del catálogo de PSP y el mejor de la saga «Metal Gear». Sus posibilidades son inmensas, es rejugable a tope, los gráficos se salen y los jefes finales son impresionantes. Lo único "malo" es que creo que se le ha dado menos bombo del habitual en la saga por ser de una portátil.

VALORACIÓN: 99

@ Bueno, pero no perfecto

Ignacio Nieto (Madrid)

Aún pensando que es todo un juegazo, creo que «Peace Walker» podría haber dado mucho más de sí, ya que cuenta con algunos fallos bastante importantes, como un control que no me acaba de convencer y una cámara poco efectiva. En definitiva, no se puede negar que es un gran juego, pero no está a la altura de la saga.

VALORACIÓN: 91

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:
CRACKDOWN 2
¡Y podéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↑ 3	3	El Viejo Oeste gana la partida a la Italia renacentista y coloca a esta aventura en el primer puesto de vuestra lista.
2	Assassin's Creed II	PS3 - XBOX 360	↓ 1	9	Ezio ha bajado un poco la guardia este mes y pierde la primera posición. ¿Le ayudará Leonardo a recuperarlo?
3	Dead Space	PS3 - XBOX 360	↑ 10	2	En una brutal remontada, esta aventura de acción y terror pasa del décimo al tercer puesto.
4	God of War III	PLAYSTATION 3	→ 4	3	Kratos mantiene su posición mientras piensa en su próximo movimiento. Ojo porque éste es capaz de todo.
5	S. Mario Galaxy 2	WII	R -	1	Tras un tiempo en que no os acordábais de él, Mario regresa este mes a vuestra lista de favoritos. ¡Bien por él!
6	Heavy Rain	PLAYSTATION 3	↑ 8	6	Parece que no podéis dejar de jugar a este juego, porque ha recibido muchos votos este mes. Se coloca sexto en la tabla.
7	Final Fantasy XIII	PS3 - XBOX 360	↑ 9	4	Aunque parecía que no había calado demasiado hondo, el nuevo «Final» va escalando posiciones poco a poco.
8	FIFA 2010	PS3 - XBOX 360	R -	1	Parece que el verano os dejado con "mono" de fútbol, por lo que habéis vuelto a darle duro a «FIFA», que regresa a la lista.
9	Alan Wake	XBOX 360	↓ 5	3	Alan se queda sin inspiración y sin gran parte de vuestros votos, lo que le hace bajar hasta la novena posición de la tabla.
10	Mass Effect 2	XBOX 360	R -	1	Vaya, este RPG se sitúa décimo también en vuestra lista de favoritos. Si es que tenéis un gusto más refinado...





La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	ModNation Racers		Tiger Woods 11	
HC	El modo edición mola, pero las carreras no están al nivel de PS3	77	Refleja perfectamente la experiencia del golf con un completo control.	85
Famitsu (Japón)	Destacan las opciones de edición, pero el juego es muy simple.	75	Un buen juego de golf, pero viene totalmente en inglés, no en japonés.	63
Gamespot (EEUU)	Si te gustan los karts y tienes vena creativa, este es tu juego.	80	Mejora considerablemente a su antecesor en todos los apartados.	85
Games Master (UK)	Una alternativa a la versión de PS3 pero con menos posibilidades.	72	Si quieres control elige Wii. Si buscas gráficos y online, PS3 o 360	73

•HC: Hobby Consolas •Famitsu: Revista Japón Gamespot: Web EEUU •Games Master: Revista UK

JUEGOS PARA TRATAR CON LA MAFIA

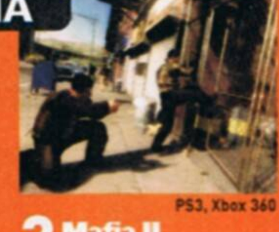


PS3, Xbox 360



PSP, PS2

2 GTA: Liberty City Stories
La mafia italiana es la protagonista de este juego, donde se muestra sin tapujos



PS3, Xbox 360

3 Mafia II
Las décadas de los 40 y 50 fueron muy "moviditas" para la mafia en EEUU, época en la que está ambientado este título.



PlayStation 3

4 Yakuza 3
La mafia japonesa es una de las más peligrosas y, a golpe de katana, tenemos que adentrarnos hasta el fondo.

PS3, Xbo

5 El Padrino 2
Ambientado en la c película de Coppola trata de un correcto jueg acción con tintes estrate

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros


NUEVO | € PRECIO REDUCIDO

→ PLAYSTATION 3



Aventura/Acción	Puntuación
1 GTA IV €	97
2 Red Dead Redempt.	96
3 Metal Gear Solid 4 €	96
4 Resident Evil 5 €	96
5 God of War III	95
6 Assassin´s Creed II €	95

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 10 €	93
2 Pro Evolution 2010 €	89
3 Mundial FIFA 2010	89

Shoot'em up	Puntuación
1 Call of Duty MW 2	96
2 Bioshock 2 €	94
3 Resistance 2 €	94

Plataformas	Puntuación
1 Little Big Planet €	95
2 Spyro La fuerza del... €	81
3 Sonic the Hedgehog	68

Velocidad	Puntuación
1 Midnight Club L.A. €	92
2 Race Driver GRID €	92
3 Split Second	91

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy XIII	95
2 Fallout 3	94
3 Oblivion €	93

Lucha	Puntuación
1 S. Street Fighter IV	95
2 Tekken 6	94
3 Soul Calibur IV €	93

Estrategia	Puntuación
1 Civilization Revol. €	89
2 C. & C: Red Alert 3	87
3 Valkyria Chronicles	86

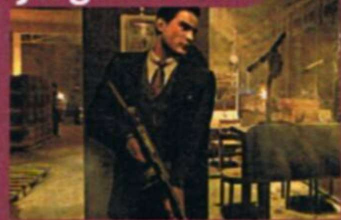
Deportivos	Puntuación
1 NBA 2K10 €	93
2 Top Spin 3 €	92
3 NBA 2K9 €	92

Varios	Puntuación
1 Guitar Hero World Tour	94
2 Rock Band 2	94
3 Singstar (Vol. 1)	88

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW2
- FIFA 10
- FINAL FANTASY XIII
- GOD OF WAR III
- GTA IV
- LITTLE BIG PLANET
- METAL GEAR SOLID 4
- RED DEAD REDEMPTION
- RESIDENT EVIL 5
- S. STREET FIGHTER IV

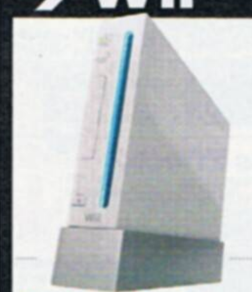
El juego del mes



MAFIA II

Tras los diferentes retrasos sufridos en su lanzamiento, por fin hemos podido echarle el guante a la segunda entrega de esta aventura. Con una genial ambientación de los años 40 y 50, tiene suficientes virtudes para mantenernos pegados a la consola por mucho tiempo.

→ Wii



Aventura/Acción	Puntuación
1 Zelda Twilight Pr.	95
2 Metroid Prime Trilogy	95
3 No More Heroes 2	90
4 Resident Evil 4 €	90
5 Madworld €	90
6 Okami	90

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution 2009 €	91
2 Pro Evolution 2010 €	88
3 Mundial FIFA 2010	80

Shoot'em up	Puntuación
1 Call of Duty MW	91
2 Call of Duty WAW	90
3 The Conduit	90

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario Galaxy 2	97
2 Super Mario Galaxy	97
3 New Super Mario B.	94

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart	91
2 Excite Truck	82
3 NFS Carbono €	80

Rol	Puntuación
1 Monster Hunter Tri	93
2 Little King´s Story	90
3 FFCC Echoes of Time	76

Lucha	Puntuación
1 S. Smash Bros Brawl	94
2 Tatsunoko vs Capcom	92
3 Dragon Ball BT 3	90

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin 2 €	91
2 Pikmin €	90
3 Anno: Crea un...	84

Deportivos	Puntuación
1 Wii Sports Resort	90
2 SSX Blur €	88
3 Grand Slam Tennis	87

Varios	Puntuación
1 Guitar Hero WT	94
2 Rock Band 2	94
3 Wii Fit Plus	87

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW
- GUITAR HERO WT
- MARIO KART
- METROID PRIME TRILOGY
- MONSTER HUNTER TRI
- NO MORE HEROES 2
- SUPER MARIO GALAXY 2
- S. SMASH BROS BRAWL
- Wii SPORTS RESORT
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes

Wii FIT PLUS

Tras un par de meses bastante escasos de lanzamientos en Wii, y teniendo en cuenta la época en la que estamos, nos ha parecido buena idea "rescatar" este título, con el que bajar las tapitas de las terrazas de verano nos va a resultar mucho más sencillo.

→ XBOX 360



Aventura/Acción	Puntuación
1 GTA IV €	97
2 Red Dead Redempt.	96
3 Resident Evil 5 €	96
4 Gears of War 2 €	95
5 Assassin´s Creed II €	95
6 Alan Wake	93

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 10 €	93
2 Pro Evolution 2010 €	89
3 Mundial FIFA 2010	89

Shoot'em up	Puntuación
1 Halo 3 €	96
2 Call of Duty MW 2	96
3 Halo 3: ODST	95

Plataformas	Puntuación
1 Spyro La fuerza del... €	81
2 Sonic the Hedgehog	68
3 No disponible	

Velocidad	Puntuación
1 Forza Motorsport 2 €	95
2 Forza Motorsport 3	94
3 Project Gotham 4 €	93

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy XIII	95
2 Mass Effect €	94
3 Fallout 3	94

Lucha	Puntuación
1 S. Street Fighter IV	95
2 Tekken 6	94
3 Soul Calibur IV €	93

Estrategia	Puntuación
1 Civilization Revolution	90
2 Viva Piñata €	89
3 Halo Wars €	85

Deportivos	Puntuación
1 NBA 2K10 €	93
2 Top Spin 3 €	92
3 NBA 2K9 €	92

Varios	Puntuación
1 Guitar Hero World Tour	94
2 Rock Band 2	94
3 Lips canta en español	86

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW 2
- FIFA 10
- FINAL FANTASY XIII
- GEARS OF WAR 2
- GTA IV
- HALO 3
- MASS EFFECT
- RED DEAD REDEMPTION
- RESIDENT EVIL 5
- S. STREET FIGHTER IV

El juego del mes



MAFIA II

Entrar y escalar posiciones en el mundo de la mafia no es fácil. Y si no que se lo digan a Vito, el protagonista de este juego, con el que tenemos que superar todo tipo de misiones en Empire Bay, una ciudad ambientada en los EEUU de los años 40-50. Una oferta para no recharzar...


NUEVO | PRECIO REDUCIDO

PSP



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA: Vice C. Stories	96
2 GTA: Liberty City St.	96
3 God Of War: Chains...	95
4 MGS Peace Walker	94
5 Silent Hill Origins	94
6 MGS Portable Ops	94

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evol. Soccer 6	92
2 Pro Evolution 2008	91
3 FIFA 08	90

Shoot'em up

	Puntuación
1 Resistance Retrib.	92
2 Socom F. Bravo	90
3 MOH Heroes 2	86

Plataformas

	Puntuación
1 Little Big Planet	93
2 Crush	90
3 Jack & Daxter	88

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo	95
2 Midnight Club LA	91
3 Motorstorm Artic E.	90

Rol

	Puntuación
1 Kingdom Hearts BBS	94
2 Monster Hunter F.U	92
3 Crisis Core: FFVII	90

Lucha

	Puntuación
1 Tekken Dark Res.	95
2 Tekken 6	93
3 Soul Calibur	90

Estrategia

	Puntuación
1 Patapon	92
2 Patapon 2	90
3 Metal Gear Acid 2	87

Deportivos

	Puntuación
1 Virtua Tennis 3	91
2 Smash C. Tennis 3	89
3 Everybody's Golf	87

Varios

	Puntuación
1 Echochrome	89
2 Gitaroo Man	83
3 Ape Academy	81

Imprescindibles
por orden alfabético

- GOD OF WAR: CHAINS...
- GRAN TURISMO
- GTA: VICE CITY STORIES
- LITTLE BIG PLANET
- KINGDOM HEARTS BBS
- MGS PEACE WALKER
- PATAPON
- RESISTANCE RETRIB.
- SILENT HILL ORIGINS
- TEKKEN DARK RESURR.

El juego del mes



KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

La vuelta de esta saga de rol no ha podido ser más acertada. Con un genial sistema de control, un argumento repleto de sorpresas y una ambientación casi mágica, se ha convertido en el mejor RPG del catálogo de PSP.

NINTENDO DS



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA Chinatown Wars	97
2 Zelda Phantom Hour.	96
3 Zelda Spirit Tracks	96
4 Metroid Prime Hunt.	93
5 Prof. Layton y la Villa...	91
6 Prof. Layton y la Caja...	91

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 06	85
2 FIFA 08	83
3 Pro Evolution 6	76

Shoot'em up

	Puntuación
1 Dead & Furious	85
2 Big Bang Mini	83
3 Nanostray	81

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario 64 DS	93
2 New S. Mario Bros.	93
3 Yoshi's Island DS	90

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart DS	94
2 NFS ProStreet	85
3 NFS Underground 2	84

Rol

	Puntuación
1 Kingdom Hearts	95
2 Chrono Trigger	93
3 The World Ends With..	92

Lucha

	Puntuación
1 Bleach Dark Souls	90
2 Bleach	89
3 Dragon Ball Z S. W.	85

Estrategia

	Puntuación
1 Final F. Tactics Ad. 2	91
2 Animal Crossing	90
3 Advance Wars D.C.	90

Deportivos

	Puntuación
1 Tony Hawks	88
2 Touch Golf	86
3 Rafa Nadal Tennis	86

Varios

	Puntuación
1 Elite Beat Agents	92
2 Meteos	91
3 Wario Ware DIT	90

Imprescindibles
por orden alfabético

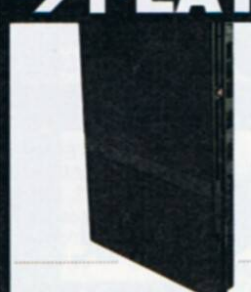
- ANIMAL CROSSING
- GTA CHINATOWN WARS
- KINGDOM HEARTS
- MARIO KART DS
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- ZELDA PHANTOM H.
- ZELDA SPIRIT TRACKS

El juego del mes

MAESTRO! GREEN GROVE

Si tenéis una DSi este mes os recomendamos la descarga de este peculiar juego de la DSi Ware, en el que nuestro objetivo es guiar a una peculiar ave rosa a través de un desarrollo que combina plataformas y música.

PLAYSTATION 2



Aventura/Acción

	Puntuación
1 God of War II	98
2 Metal Gear Solid 3	97
3 GTA: San Andreas	97
4 Metal Gear Solid 2	96
5 Splinter Cell 3 C.T.	95
6 God of War	95

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evolution 2008	97
2 FIFA 09	96
3 FIFA 08	96

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty 3	94
2 Call of Duty B.R.O.	94
3 Black	93

Plataformas

	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon	91
3 Crash Lucha de Tit.	90

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo 4	97
2 NFS Carbono	94
3 Need for S. MW	93

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy XII	98
2 Final Fantasy X	96
3 Dragon Quest	95

Lucha

	Puntuación
1 Tekken 5	95
2 Soul Calibur III	95
3 Soul Calibur II	94

Estrategia

	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Full Spect. Warrior	88
3 Los Sims 2	86

Deportivos

	Puntuación
1 NBA Live 08	94
2 NBA 2K7	93
3 NBA Live 07	93

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero WT	93
2 Guitar Hero III	92
3 Guitar Hero Metallica	92

Imprescindibles
por orden alfabético

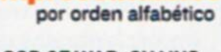
- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

El juego del mes



DRAGON QUEST

Si habéis disfrutado (o estáis en ello) del reciente «Dragon Quest IX» para NDS, os recomendamos que intentéis conseguir, si no la tenéis ya, la octava entrega de la saga, que salió en PS2 hace algo más de 4 años y se convirtió en uno de los mejores RPG de la consola de Sony.



MEJORA TU CONSOLA

Marca tu ritmo

■ **Nombre:** WraptorSkinz. ■ **Compañía:** Matrix
■ **Consola:** Xbox 360, PS3 y Wii ■ **Precio:** 14 €

Puede que te creas el mejor DJ del salón de tu casa pero sin una mesa personalizada que refleje tu personalidad, seguramente hasta tu abuela consiga transmitir más ritmo que tú. Estas pegatinas hechas de vinilo os permitirán proteger vuestras mesas y, al mismo tiempo, darles un toque personal. No dejan residuos en el periférico e incluyen cuatro piezas para decorar cada rincón, incluido el plato. Podéis encontrarlas en www.djheroskin.com.

■ **Valoración:** ★★☆☆



Transporte fashion

■ **Nombre:** MultiBag ■ **Compañía:** SpeedLink
■ **Consola:** Nintendo DS, DSi, Lite, XL ■ **Precio:** 12,95 €

Como cada vez hay más jugadoras, este mes os enseñamos una bolsa para la portátil de Nintendo especialmente pensada para ellas, tanto por su diseño como por su color rosa. Los dos bolsillos (acolchados) son lo suficientemente grandes como para albergar cualquier modelo de la portátil y accesorios como el cargador. Está fabricado en nylon y su parte superior resiste el filtrado del agua. Incluye una correa para colgarlo al hombro o en la cintura.

■ **Valoración:** ★★☆☆



Negro, que te quiero negro

■ **Nombre:** Periféricos oficiales ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** Desde 29,95 €

Junto al rediseño de Xbox 360, Microsoft se ha animado a revisar sus periféricos oficiales. Por supuesto, el color elegido ha sido el negro, a partir de ahora el habitual de la máquina. El mando, el headset, el kit de carga rápida, el cable VGA, el de componentes, el adaptador de red... todo lo necesario para completar vuestras partidas ahora viste de luto. Bien; nos gusta ir a juego.

■ **Valoración:** ★★★★



NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3



TDT PLAYTV — Ve y graba la televisión en tu PS3. 99,90 €



VOLANTES G27 DE LOGITECH — El volante de referencia de PS3. 349 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 3 — Para jugar por fin con vibración. 59,99 €



ARCADE STICK STREET FIGHTER — La mejor forma de pelear. 149,99 €



AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9 — Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii



VOLANTES VOLANTE CON BASE — Buena opción para conducir. 14,95 €

ACCESORIO Wii MOTIONPLUS — Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €



PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO — Para los juegos "tradicionales". 24,95 €



MANDO LA ROJA — Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €



BATERÍA T CHARGE ALL NW — Orden y carga para 2 mandos. 29,95 €

XBOX 360



VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL — Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €



AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO — Comunícate sin usar cables. 49,99 €



PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS — Cómodo e inalámbrico. 44,90 €



BATERÍAS BASE CHARGER — Dos baterías con base. 29,90 €



ADAPTADOR WIRELESS — Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €

Conexión total

■ **Nombre:** Adaptador wireless network
■ **Compañía:** Madcatz ■ **Consola:** Xbox 360 y PS3
■ **Precio:** Desde 59,95 €

A menos que os paséis a Xbox 360 250 GB, si queréis contectaros a Internet con la consola de forma inalámbrica, no os queda más remedio que haceros con un adaptador Wifi. MadCatz propone una solución algo menos estética pero más barata que la de Microsoft. No queda escondido tras la consola y mide 10x10x12 centímetros pero podemos colocarlo en cualquier parte por si la señal no llega bien. Es compatible con todos los estándares Wifi, incluido el n. Y aquí viene lo más interesante: también funciona con Playstation 3, que "sólo" soporta 802.11 b/g. Así mataréis dos consolas de un tiro.

■ **Valoración:** 

Oído al parche

■ **Nombre:** Headset Blutooth ■ **Compañía:** Kaos
■ **Consola:** PS3, PSP ■ **Precio:** 29,95 €

Nada mejor para disfrutar del juego online que soltar un sonoro improperio al ser derrotados. No es de buen perdedor pero, ¿a que sienta bien? Para ello necesitaréis un headset, a ser posible inalámbrico, como este de Kaos Videogames. Es pequeño, ligero y proporciona un sonido limpio, aunque su soporte para la oreja es algo endeble y no tiene recambio. Tampoco trae recambios para el interior del oído. Funciona con PS3 y PSP pero también con cualquier otro dispositivo, como PC y móviles.

■ **Valoración:** 

NO LO PIERDAS DE VISTA

ACCESORIOS

La Wii de los campeones

■ **Nombre:** Mando La Roja
■ **Compañía:** Ardistel
■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 34,95 €

¡Pudimos! Somos campeones del mundo. Y qué mejor forma para celebrarlo y hacer patria que con un mando para Wii que luce los colores de nuestra selección, la Roja. Pero la cosa no se queda en un diseño propio de ¡Iniesta de mi vida! Por un precio prácticamente irrisorio podéis haceros con el binomio nunchuk+mando. Y la calidad poco tiene que envidiar a los periféricos oficiales de Nintendo. El nunchuk se vende por separado (14,95 euros) y también hay un pack de accesorios (pistola, raqueta, funda para el mando, etc.) por 19,95 euros.

■ **Valoración:** ★★★★



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS



ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE Se adapta con un guante al último modelo de DS. **9,99 €**



ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER Hasta 8 juegos asegurados. **14 €**



KIT DSi URBAN PACK Incluye 16 coloristas accesorios. **16,95 €**



STYLUS CON PERSONAJE La mejor forma de interactuar con la pantalla. **12,95 €**



MEMORIA TARJETAS SD Almaçena todos tus datos en hasta 16 GB. **De 6 a 30 €**

PSP

PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES Conecta a la tele tu PSP. **15,95 €**



GPS GO!EXPLORE Nunca pierdas el rumbo con PSP. **Desde129,95 €**



SONIDO AURICULARES CON MICROFONO Para usar Skype y Go!Messenger. **39,99 €**



TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de: **10 €**



PACKS TECH PACK Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB. A partir de **19,95 €**

PLAYSTATION 2



VOLANTES DRIVING FORCE El volante más real. **149,99 €** (Con «GT 4», 179, 99 €)



PISTOLAS SCORPION 2 Para tv de 100 Hz. **43 €**





PADS CONTROL DUAL SHOCK 2 Fiable a tope **30 €**



MEMORIA MAX MEMORY 32 MB Todo el espacio que necesitas. **34,95 €**



PACKS TRIPLE PACK Tres accesorios a precio de saldo. **49 €**

NOVEDADES ONLINE

Los lanzamientos "físicos" no serán muy numerosos este mes, pero en el terreno de los juegos descargables el ritmo sigue tan imparable como siempre. Una vez más, muchas sagas clásicas vuelven, ya sea con juegos conocidos o con nuevos.

Wii

Aero the Acrobat 2

■ Consola Virtual: Super Nintendo ■ Precio: 800 WP ■ Comp.: Sunsoft ■ Género: Plataformas ■ Jugadores: 1

En la época dorada de los 16 bits no paraban de aparecer nuevas mascotas que luchaban por hacerse un hueco entre tantos «Mario» y «Sonic». El prota de este juego es una de ellas: un murciélago acróbata que ha de saltar y girar para deshacerse de los enemigos y trampas que encuentra en los psicodélicos niveles. También hay fases en snowboard... ¡y en locomotora! Un juego colorido y bien ajustado.

PUNTUACIÓN 85



Shadow of the Ninja

■ Consola Virtual: NES ■ Precio: 600 WP ■ Compañía: Natsume ■ Género: Acción ■ Jugadores: 1 ó 2

Otro de esos juegos que nunca llegaron a nuestro país y ahora pueden ser disfrutados gracias al Hanabi Festival. Al estilo de clásicos como «Ninja Gaiden», tenemos que ayudar a nuestro shinobi a derrotar al malvado emperador Garuda.
Podemos elegir entre un chico o una chica, pero el desarrollo no varía: hay montones de enemigos (con algún jefe incluido) dispuestos a aniquilar nuestra barra de energía. En su momento no aportó nada al género, pero es lo bastante completo como para engancharos al pad.

PUNTUACIÓN 82

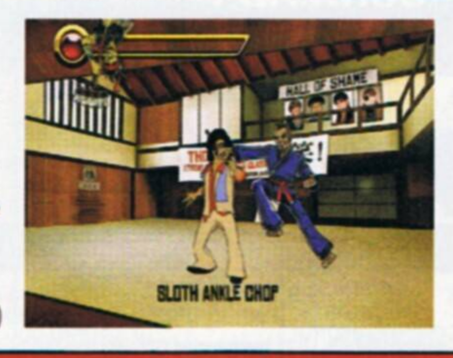


Kung Fu Funk

■ Wii Ware ■ 500 WP

Con los tópicos de las películas de kung-fu y la estética "setentera" por bandera, este título nos propone una serie de minijuegos en los que hemos de emular los movimientos que correspondan con el Wiimote. La detección no es buena y las pruebas acaban siendo sosas.


PUNTUACIÓN 60



Dive: The Medes Islands Secret

■ Categoría: Wii Ware ■ Precio: 1000 WP ■ Compañía: Cosmonaut Games ■ Género: Aventura ■ Jugadores: 1

Este juego "made in Spain" nos pone en la piel de un buzo que ha de buscar toda clase de tesoros hundidos bajo las aguas de las Islas Medes y otros paradisiacos lugares. Tenemos que recorrer las laberínticas zonas submarinas mientras eliminamos con nuestro arpón a la fauna que nos amenaza (medusas y tiburones, principalmente). ¡Pero, ojo! También hay que controlar nuestro nivel de oxígeno, por lo que nos toca buscar depósitos de aire que nos permitan seguir avanzando. Además, tenemos que evitar bajar demasiado o la presión del agua acabará con nosotros. Queda así un juego que hay que disfrutar con calma y cabeza, pero que se hace repetitivo.

PUNTUACIÓN 81





CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola usa Wi-Fi, pero se puede comprar un adaptador LAN. Si no os habéis conectado nunca, entrad en las opciones del menú principal y allí en Configuración, Internet, Ajustes de Conexión. Nintendo no cobra por usar Internet.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Entrad en el Canal Tienda. Desde su menú, pulsad Entrar. Pinchad en Añadir Puntos. Podéis canjear una tarjeta Wii Points Card (de venta en tiendas) o usar tarjeta de crédito. En ese último caso, podéis adquirir 1000, 3000 o 5000 Wii Points. 1000 Wii Points valen 10 euros.

3- COMPRAR

■ Entrad en Canales de Wii, Wii Ware o Consola Virtual. En el primero hay programas. En Wii Ware y Consola Virtual están los juegos (los de C. Virtual son de consolas antiguas). Podéis descargarlos o regalarlos. Si tenéis Wii Points y memoria, pinchad en Confirmar.

4- JUGAR

■ Una vez se haya descargado el juego (mientras se descarga no podéis hacer otra cosa), éste aparecerá como un nuevo canal en el menú. Para jugarlo, pinchad en él. Al salir del juego, la partida quedará grabada en ese punto.

PLAYSTATION 3 - PSP



Scott Pilgrim Contra el Mundo (PS3)

■ **Compañía:** Ubisoft ■ **Género:** Beat ´em up ■ **Jug.:** 1 a 4 ■ **Precio:** 9,99 €

Los que estéis algo metidos en el mundo de los cómics conoceréis a Scott Pilgrim, un colorido chaval que vive aventuras basadas en los tópicos de la cultura pop en general y los videojuegos en particular. En su primera adaptación consolera hemos de ayudarle a acabar con los siete malvados ex-novios de la encantadora Ramona (en serio, se llama así). Para lograrlo, hemos de recorrer gigantescos niveles dando mamporros al estilo de "beat ´em up" clásicos (nos recuerda mucho a los de las Tortugas Ninja). Pueden jugar cuatro colegas a la vez y además hay montones de minijuegos ocultos que parodian clásicos como «Sonic» o «Final Fantasy». El apartado técnico, con su estética retro plagada de referencias (niveles inspirados en «Super Mario», tiendas propias de juegos de rol clásicos) pone el broche de oro a un desarrollo que destila cariño por las consolas clásicas. ¡Probadlo!

PUNTUACIÓN 90

Tekken 2 (PS3 y PSP)

■ **Precio:** 4,99 €

¿Qué decir de este clásico de PSOne que no se haya comentado ya? Mantiene el sistema de control clásico (un botón para cada extremidad del luchador), tiene 25 luchadores y una enorme cantidad de modos de juego. Este juego creó modos como "Time Attack", "Survival" y "Team Battle". Un imprescindible.



PUNTUACIÓN 89



Gundemonium Collection (Sólo PS3)

■ **Precio:** 12,49 €

Una recopilación de los tres juegos de esta saga. En esencia es un "shoot ´em up" lateral, pero en vez de una nave llevamos una chica voladora armada hasta los dientes (japonesa tenía que ser). Es colorido y frenético, pero también muy, muy difícil.

PUNTUACIÓN 75

EL MINI DEL MES (minijuego de PSP y PS3)

Widget´s Odyssey 2

■ **Precio:** 2,99 €

En esta robótica aventura tenemos que superar cuatro áreas temáticas (cada una basada en un tipo de juego: musical, de disparos...). Los distintos puzzles que encontramos son fáciles y el juego es corto, pero es vistoso y se hace entretenido mientras nos dura.



PUNTUACIÓN 79

Expansiones y demos

■ **BORDERLANDS** (imagen) recibe su cuarta expansión, llamada «Claptrap´s New Robot Revolution». Es un nuevo episodio para la campaña en el que nos enfrentamos a una guerra civil de Claptraps. Vale 7,99 €.

■ **YAKUZA 3** tiene el pack Desafío, con minijuegos para 2 jugadores y conjuntos de trajes por 3,99 €.



Multimedia

■ **ENSLAVED** tiene cada vez mejor pinta y eso se refleja en un tráiler que muestra su imponente acción.

■ **VARIOS TEMAS DE ESCRITORIO** se han puesto a la venta este mes. Tenéis el dinámico de "South Park" por 2,49 euros o uno nuevo de «Aqua Panic» por 0,99. También hay nuevos fondos para usuarios de PlayStation Plus.



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola PS3 se conecta por Wi-Fi pero también admite cable LAN. Si no os habéis conectado nunca a Internet, cread una cuenta nueva (a la izquierda del menú) y seguid las instrucciones en pantalla. Internet es gratuita en PlayStation 3.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ En el menú, acceded a la categoría PS Network y entrad en Administrar Transacciones. Una vez allí, seleccionad Administrar Monedero. Dentro podéis canjear una tarjeta prepago o pagar con tarjeta de crédito. En este último caso, se puede agregar entre 5 y 100 euros.

3- COMPRAR

■ En el menú principal, id a PlayStation Network y allí a PS Store. Desde aquí, comprad juegos para PS3 o PSP (seguid las instrucciones en pantalla para PSP). Si tenéis una PSP Go, podéis descargar los juegos directamente desde esa consola. El interfaz es exactamente igual.

4- JUGAR

■ Una vez se descargue la compra, salid al menú principal y entrad en la categoría que corresponda: Juego, Vídeo, Foto o Música. En el caso de PSP, los títulos quedan grabados en un Memory Stick, en el directorio propio de juegos.

XBOX 360



Castlevania: Harmony of Despair

■ **Compañía:** Konami ■ **Género:** Acción ■ **Jugadores:** 1 a 6 ■ **Precio:** 1200

La saga «Castlevania» recibe un juego atípico: por primera vez varios jugadores pueden participar simultáneamente. Podemos elegir entre varios personajes clásicos, como Shanoa o Alucard. Cada uno tiene sus habilidades, no solo al atacar, sino al interactuar con los objetos del escenario. No podemos subir de nivel, pero sí encontrar objetos que nos hagan más poderosos de cara a enfrentarnos a los temibles jefes finales. En un principio el juego promete mucho, pero frustra el que no se nos explique qué hacer con cada personaje y que los niveles se hagan repetitivos. Aún así, es una experiencia que los fans de la saga sabrán apreciar.

PUNTUACIÓN 80

Limbo

■ **Compañía:** PlayDead ■ **Género:** Aventura ■ **Jug.:** 1 ■ **Precio:** 1200

En este extraño juego hemos de controlar a la oscura silueta de un niño, que ha de avanzar en un inhóspito limbo plagado de trampas. El desarrollo mezcla plataformas con puzles del tipo "mueve este objeto para llegar a tal sitio". Aunque al principio los retos son simples, pronto hemos de enfrentarnos a verdaderos "revientaneuronas". El siniestro apartado artístico nos hace jugar con cierta inquietud y a la vez nos atrapará. Es, en definitiva, un título original y creativo, que no os va a dejar indiferentes... si sobrevivís.





PUNTUACIÓN 90

EL JUEGO INDIE DEL MES (creado por los usuarios)

Dragon Chess

■ **Precio:** 80

Basado en una popular variación del ajedrez tradicional, este juego nos propone acabar con todas las piezas del otro jugador usando nuestros peones, caballos... ¡pero también dragones! El tablero es algo más grande de lo normal y la pieza del dragón da una complejidad extra a las partidas. También permite jugar al ajedrez "de siempre" y muestra nuestros avatares durante las partidas.



PUNTUACIÓN 82

Expansiones y demos



■ **RED DEAD REDEMPTION** (imagen) se vuelve aún mejor con el paquete "Leyendas y Asesinos" para el multijugador. Casi el doble de áreas, nuevos personajes y un nuevo arma: el tomahawk. Por 800 .

■ **EN EL APARTADO DE DEMOS** podemos disfrutar de «Mafia II» y la segunda parte de «Ninety-Nine Nights«. «Call of Duty: Modern Warfare 2» también ofrece demos, por si os habíais resistido.

Multimedia

■ **HYDROPHOBIA** (imagen) es un juego del que no se ha hablado mucho por ahora, pero que está tomando una forma muy interesante. Echad un vistazo a su tráiler, llamado "Control is an Illusion", a ver qué os parece.

■ **BRINK** es uno de los títulos más esperados para la consola. Ahora podemos conocerlo más a fondo con un "diario de los programadores".



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET	2- CARGAR EL MONEDERO	3- COMPRAR	4- JUGAR
■ Podéis contratar Xbox Live versión Silver (gratuita, pero no permite jugar online) o Gold (que vale 5 euros al mes). Para empezar, pulsad "Unirse a Xbox Live". Si ya teníais cuenta en la Xbox original, pulsad "Recuperar Gamertag".	■ Si tenéis una tarjeta prepago (de venta en tiendas), pulsad el botón Xbox e id a la pestaña Bazar. Pulsad "Canjear Código". Si usáis una tarjeta de crédito, entrad en el Bazar de juegos o vídeo, elegid producto y pulsad X. La moneda que se usa son los Microsoft Points (): 100 = 1,20 €	■ Desde el menú principal, elegid la categoría Bazar de Juegos o Bazar de Vídeo. Allí, podéis elegir entre las categorías Nuevas Llegadas, Los Más Populares o ver todos. Dentro del Bazar de Vídeo, podéis bajar vídeos independientes o alquilar films en Películas.	■ Desde el menú principal, entrad en la categoría Mi Xbox y elegid Biblioteca de Juegos o Biblioteca de Vídeos, según corresponda. Una vez dentro, podéis consultar por Los Más Recientes o según la categoría en que se encuadre el producto.

DSi

Crystal Monsters

■ **Precio:** 500 DP ■ **Compañía:** Gameloft
■ **Género:** Rol ■ **Jugadores:** 1

Vuestra impresión es la correcta: este juego es una copia descarada de «Pokémon». Como en la famosa saga, nuestra labor consiste en recorrer el mundo mientras reclutamos toda clase de monstruitos (hay 160 en total) y los enfrentamos a los que nos reten. Los combates añaden algo de variedad al permitirnos ejecutar combos si pulsamos los botones correctos cuando corresponda. Queda así un juego con una mecánica de eficacia probada, pero que pierde puntos por hacerse repetitivo y tener un control lento.

PUNTUACIÓN 70



Cajón de Cuentos

■ **Precio:** 500 DS Points

Mucha expectación ha generado este juego. Se decía que podría conseguir que lo viéramos en 3D, al estilo 3DS. Lo logra... a medias. Al mover la consola, el fondo también lo hace para simular que vemos un objeto tridimensional (la cámara de DSi detecta que la posición de nuestra cabeza ha cambiado). En entornos que parecen recortables buscamos figuras. El problema: hay que jugar en un lugar muy bien iluminado para que la cámara nos detecte.



PUNTUACIÓN 70

Soul of Darkness

■ **Precio:** 500 DP ■ **Compañía:** Gameloft
■ **Género:** Acción ■ **Jugadores:** 1

Ahí va otro "parecido razonable": esta vez toca imitar a la saga «Castlevania». El desarrollo es el mismo: en lúgubres entornos plagados de monstruos, hemos de combinar los saltos con los ataques de arma blanca y mágicos. No se trata de saltar y punto; muchas veces tendremos que darle al coco para saber cómo avanzar. A una aventura variada se unen unos gráficos vistosos.

PUNTUACIÓN 90



3D Space Tank

■ **Precio:** 800 DSi Points

Un juego de acción en tres dimensiones en el que controlamos un tanque futurista. Por un lado tenemos que recorrer los vastos escenarios mientras buscamos unos cristales energéticos. Si encontramos suficientes podemos viajar a otros planetas. Es en esos segmentos de viaje en los que hemos de demostrar nuestra puntería, pues tenemos que derribar toda clase de obstáculos si queremos llegar intactos al objetivo. El control es algo extraño al principio (y los gráficos bien raritos), pero al dominarlo disfrutamos de un juego intenso.

PUNTUACIÓN 88



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Ojo, esto no sirve para las DS "normales", sólo para DSi. En el menú principal, entrad en "Configuración de la Consola" y en su apartado 3, opción "Internet". Una vez ahí, elegid "Configuración de la CWF de Nintendo" y seguid las indicaciones.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Se paga con DSi Points o DP. 1000 DP valen 10 euros. Para añadir DP a la cuenta, acceded a "Tienda Nintendo DSi" en el menú principal. Luego, seleccionad "Añadir Puntos". Podéis usar una tarjeta de crédito o Nintendo Points Card (se vende en tiendas de videojuegos).

3- COMPRAR

■ Dentro de "Canal Tienda DSi", pulsa "Entrar en Tienda" y luego en "DSi Ware". Ahí podéis encontrar juegos o programas en cuatro categorías, según su precio: gratuitos de 200 DP, de 500 DP o Premium (de 800 DP). Elegid un juego y pulsad el botón de descarga.

4- JUGAR

■ Una vez el juego esté descargado, aparecerá el icono de un paquete azul en el menú principal (este icono será el canal que esté más a la derecha). Pulsad sobre él y aparecerá el juego en cuestión. Pulsad una vez más y empezará la partida.

LOS MEJORES ONLINE

Aunque sea por la parte de abajo, dos grandes títulos acceden a nuestro "top": «Soul of Darkness» y «Tekken 2» vienen genial para terminar el verano.

PLAYSTATION 3 - PSP

PlayStation 3

	Juego	Precio	Tamaño
1	TEKKEN DARK RESURRECTION	19,99 €	830 MB
2	WIPEOUT HD	17,99 €	997 MB
3	BRAID	9,99 €	240 MB
4	ECHOCHROME	9,99 €	137 MB
5	MONKEY ISLAND 2	9,99 €	987 MB

PSP

	Juego	Precio	Tamaño
1	NOBY NOBY BOY	3,99 €	75 MB
2	SUPER STARDUST PORTABLE	3,99 €	29 MB
3	RIFF: EVERYDAY SHOOTER	7,99 €	47 MB
4	ECHOSHIFT	16,99 €	150 MB
5	FLOW	7,99 €	174 MB



FLOW puede parecer un juego raro, pero su sistema de control engancha como pocos. ¿Habéis probado su pack de expansión?

Clásicos PS

	Juego	Precio	Tamaño
1	FINAL FANTASY VII	9,99 €	1200 MB
2	METAL GEAR SOLID	9,99 €	700 MB
3	CRASH BANDICOOT 3	4,99 €	134 MB
4	SYPHON FILTER 3	4,99 €	723 MB
5	TEKKEN 2	4,99 €	600 MB

XBOX 360

Arcade

	Juego	Precio	Tamaño
1	PORTAL: STILL ALIVE	1200	629 MB
2	MARVEL VERSUS CAPCOM 2	1200	197 MB
3	BRAID	1200	144 MB
4	MONKEY ISLAND 2	800	987 MB
5	WORMS 2 ARMAGEDDON	800	176 MB



MONKEY ISLAND 2 tiene puzles y humor para entreteneros durante días. ¡Esta es la forma más divertida de viajar al pasado!

Originales Xbox

	Juego	Precio	Tamaño
1	GTA: SAN ANDREAS	1200	2,87 GB
2	HALO: COMBAT EVOLVED	1200	4,56 GB
3	FABLE	1200	3,25 GB
4	NINJA GAIDEN BLACK	1200	5,93 GB
5	JADE EMPIRE	1200	6,17 GB

Juegos Indie

	Juego	Precio	Tamaño
1	MITHRA	400	62 MB
2	ARTOON	400	26 MB
3	JOHNNY PLATFORM	200	16 MB
4	EXPERIMENT 13	80	15 MB
5	TOBE'S VERTICAL ADVENTURE	240	43 MB

Wii

Wii Ware

	Juego	Precio	Tamaño
1	WORLD OF GOO	1500 WP	319 Bloques
2	DR. MARIO Y BACTERICIDA	1000 WP	103 Bloques
3	BOMBERMAN BLAST	1000 WP	271 Bloques
4	NYXQUEST: KINDRED SPIRITS	1000 WP	299 Bloques
5	RAGE OF THE GLADIATOR	1000 WP	295 Bloques

Consola Virtual

	Juego	Precio	Tamaño
1	ZELDA: OCAR. OF TIME (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	SUPER MARIO 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	STREET FIGHTER ALPHA 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	SUPER METROID (SNES)	800 WP	67 Bloques
5	STREETS OF RAGE II (MD)	800 WP	42 Bloques

DSi

DSi Ware

	Juego	Precio	Tamaño
1	REAL FOOTBALL 2010	800 DP	124 Bloques
2	DODOGO!	800 DP	100 Bloques
3	UNA PAUSA CON DR. MARIO	500 DP	32 Bloques
4	DARK VOID ZERO	500 DP	35 Bloques
5	SOUL OF DARKNESS	500 DP	122 Bloques



DARK VOID ZERO es un juego nuevo, pero tiene toda la esencia de las aventuras de antaño. ¡Poneos el cohete y a por todas!


MN 2012 ZX 2456



TODAS LAS CLAVES SOBRE LAS 3D

Las tres dimensiones han llegado para quedarse, ya sea en el terreno del cine, la televisión o los videojuegos. Se abren así las puertas a un mundo complejo y apasionante, que os invitamos a conocer.

OS LO CONTAMOS TODO:



MUCHAS FORMAS DE VER EN 3D

Desde que la película "Avatar" reventara récords de taquilla las navidades pasadas, estalló un fenómeno tecnológico que hasta entonces solo se había insinuado. Las imágenes en 3D no son precisamente nuevas. Seguro que muchos de vosotros recordáis haber visto años atrás alguna película con las típicas gafas de colores. El efecto de esos primeros productos no era muy contundente, pero el tiempo ha pasado y la tecnología ha avanzado un montón. Es ahora cuando el entretenimiento en 3D ha pasado de ser una mera anécdota a una seria estrategia por parte de las grandes multinacionales. Quien más se lo está "currando" es la industria del cine, con una oferta de pelis en 3D que no para de crecer. Tiene sentido, pues la terrible piratería está desangrando la industria y una forma de traer al público de vuelta a las salas es ofrecerle un espectáculo mayor que el de antes. Ahora que la gran pantalla ha demostrado lo bien que funciona la idea, toca mover ficha a la ya-no-tan-pequeña pantalla: la televisión.

→**TRAS LA REVOLUCIÓN DE LAS PANTALLAS EN HD** que hemos vivido estos años (¡por fin están a un precio asequible!), los fabricantes han dado el siguiente paso y nos ofrecen disfrutar de las tres dimensiones en la comodidad de nuestro salón (siempre que estemos dispuestos a gastarnos un par de miles de eurejos, claro). Si nos hacemos con una de esas nuevas teles podremos disfrutar de diferentes contenidos. Por un lado, los nuevos Blu-Ray 3D para ver películas. Por otro, emisiones de televisión con esta nueva fórmula (por ahora, en España sólo Canal+ 3D tiene contenido de este tipo). Pero, por supuesto, también podemos jugar en 3D. Ante la perspectiva de un florecimiento de las teles con modo 3D, las desarrolladoras de juegos están tomando posiciones. Microsoft es la más prudente y está esperando a ver si se asienta el sistema, pero Nintendo y Sony han lanzado un primer órdago. La primera con 3DS y la segunda con actualizaciones para PlayStation 3. Pero no todos los sistemas son iguales. ¿Los vemos?

HISTORIA DE LAS 3D

Las visión en tres dimensiones siempre ha estado ahí, pero para comprenderla y explotarla hemos tenido que pasar por varias etapas. Veamos sus grandes "momentazos":



300 a.C. Euclides

En su tratado Óptica, el matemático griego explicó de forma básica que los objetos lejanos se ven más pequeños, mientras que los cercanos se ven más grandes. Sí, parece que nadie se había dado cuenta hasta entonces...

LOS DISTINTOS SISTEMAS

El medio para que captemos la tridimensionalidad es siempre el mismo: que cada ojo vea una imagen ligeramente diferente a la de su compañero. Sin embargo, hay numerosas formas de conseguir esto. Aquí tenéis un esquema con todas las tecnologías.



SIN GAFAS

AUTOESTEREOSCOPIA Es el sistema de 3DS. Unas microlentes se distribuyen por la pantalla. La forma de esas lentes desvía los rayos de luz de forma que una imagen es "proyectada" en un ojo y otra algo distinta llega al otro. Es un sistema efectivo y cómodo, pero tiene el problema de que hay que estar de frente a la pantalla para que las imágenes lleguen bien a los ojos. Algunas TVs ofrecen esa tecnología y se está trabajando para que el ángulo de visión sea mayor.

CON GAFAS

ESTEREOSCOPIA Este sistema requiere que se muestren (en una pantalla, una página, etc) imágenes que son "separadas" para cada ojo por unas gafas especiales. Ahora bien, las gafas en sí pueden usar métodos muy diferentes.

GAFAS ACTIVAS

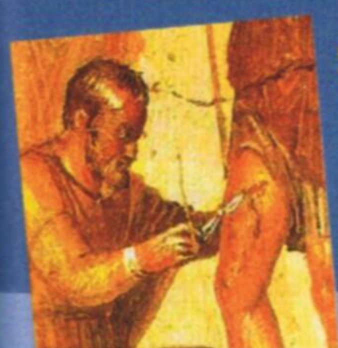


DE OBTURACIÓN Las gafas tienen una batería y se sincronizan con la TV. A una velocidad de, al menos, 120 veces por segundo, la tele muestra una imagen seguida de otra algo distinta. A la vez, las gafas tapan alternativamente sus cristales. Durante una fracción de segundo un ojo ve la imagen que le corresponde mientras el otro ojo está tapado y en la siguiente fracción pasa lo contrario. Este es el sistema que usa PS3.

GAFAS PASIVAS

ANAGLÍFICAS Cada "lente" es de un color. Con ellas vemos una imagen mezclada que usa también esos colores. Cada lente filtra una parte de la imagen según su color. Este sistema no es muy eficaz porque, precisamente, muestra mal los colores.

POLARIZADAS Cada cristal tiene pequeños surcos distintos entre sí (por ejemplo en el cristal derecho son verticales y en el izquierdo horizontales) y esos surcos filtran la imagen mezclada de la pantalla. Los sistemas de cine IMAX 3D, RealD y Dolby 3D se basan en esa idea.



SIGLO II
Galeno

Este médico se dio cuenta de que, al cerrar un ojo, la imagen que se ve es ligeramente distinta y nosotros "mezclamos" lo captado por los dos ojos. Estos griegos aprendían poco a poco, ¿eh?



1838
Charles Wheatstone

Inglés de toda la vida, fue el creador del estereoscopio, un "cachivache" en el que se colocaban dos imágenes ligeramente distintas, las cuales se proyectaban a cada ojo mediante cristales.

PLAYSTATION 3 ESPECTÁCULO TRAS LAS LENTES

En el caso de las consolas de sobremesa no hay duda: quien apuesta más fuerte por las tres dimensiones es PlayStation 3. De hecho, toda Sony está interesada en que las 3D calen entre el público, pues también fabrican TVs y reproductores compatibles con este formato. Al igual que pasara con el Blu-Ray, PlayStation 3 es clave en el plan de conquista de Sony. Por eso no ha parado de actualizar su consola con nuevas prestaciones que faciliten al usuario la transición a esta forma de entretenimiento. La compañía mostró en la feria CES de enero de 2009 cómo funcionaba el juego estereoscópico con PS3. Desde entonces, se han ido sucediendo anuncios sobre próximos juegos que abrazarían el formato y las necesarias actualizaciones de "firmware" para dotar a la consola de las herramientas necesarias. Pues bien, el tiempo ha pasado y PlayStation 3 ya es capaz de mostrar juegos 3D, las primeras teles compatibles están a la venta y hay unos cuantos juegos para ir abriendo boca.

→**PARA CONSEGUIR LA SUPREMACÍA** en la batalla de las 3D, Sony combate en varios frentes. Por un lado, tiene que demostrar que sus teles son superiores a las de los otros fabricantes (algo que por ahora no ha conseguido, pues Panasonic y Samsung están siendo duros rivales), pero sobre todo debe convencer a los jugones que en el terreno 3D lo mejor es el sistema que ofrece su consola. Más allá del precio de una TV nueva, tener que jugar con gafas parece el principal escollo. Mucha gente no quiere ponerse un "apósito" y, todo sea dicho, tener una pinta rara. Nintendo parece darles la razón al ofrecer su 3DS, que no obligará a hacer ese "sacrificio". Pero Sony tiene un argumento de peso: su consola muestra potentes gráficos HD y, si vemos todo eso en una pantalla de 50 pulgadas, la combinación es de una contundencia contra la que no puede competir 3DS. Aunque las dos ofertas no son incompatibles (¿es tan raro tener una consola portátil y otra de sobremesa?), ambas compañías luchan por demostrar la superioridad de su oferta. Veamos el as en la manga de Sony.



1862 Oliver W. Holmes

Creó el estereoscopio de mano que podéis ver en la imagen. La fotografía ya se había inventado y popularizado, así que se podía disfrutar de imágenes sorprendentemente reales... para la época, claro está.



1922 The Power of Love

Aunque ya existían algunos prototipos de sistemas cinematográficos en 3D, "The Power of Love" fue la primera peli en exhibirse públicamente con este sistema (aquí tenéis el proyector). No quedan imágenes o copias de ella. ¡Qué pena!

GUÍA PARA DISFRUTAR DEL 3D EN PS3

Supongamos que queréis dar el paso y aprovechar este sistema. ¿Con lo que tenéis en casa os bastará? Probablemente, no. Pero tranquilos, aquí tenéis un manual rápido con todo lo que debéis saber para exprimir vuestra consola.





¿Qué hace falta?



ADEMÁS DE UNA PS3 con el "firmware" actualizado, necesitáis un televisor 3D y unas gafas de tipo obturación compatibles con él. Si no tenéis una PS3, también existen reproductores de Blu-Ray compatibles con 3D, pero así no podréis jugar, sino ver películas y punto.



¿Cómo sé si una tele es compatible?



HA DE VENIR INDICADA con una de estos sellos: "3D Ready" significa que puede mostrar imágenes 3D pero para verlas hemos de comprar aparte gafas y un emisor que las sincronice con la tele. Si solo pone "3D", el emisor ya está integrado en la tele. Esta opción empieza a ser lo normal.

¿Qué prestaciones 3D alcanza PS3?

JUEGOS: Ya es posible disfrutar de los juegos en 3D (siempre que descarguéis la actualización de junio para la consola). Si jugamos en 3D la resolución no llega 1080p, se queda en 720p. Esto se debe a que el puerto HDMI de la consola es 1.3 (lo óptimo sería 1.4) y no tiene velocidad para trasladar tantas imágenes por segundo a esa resolución.

PELÍCULAS: A diferencia de los juegos, que van a 60 frames por segundo (en 3D la cifra pasa a ser 120 para que lleguen 60 imágenes por segundo a cada ojo), las películas "solo" muestran 24 frames por segundo (48 en 3D), lo que hace posible verlas en 1080p. La actualización para ver pelis en 3D llega a finales de año.



EL SISTEMA PS3

MOLA PORQUE...

- ↑ Es espectacular y la sensación de profundidad resulta tremendamente convincente.
- ↑ A diferencia de 3DS, muchas personas pueden disfrutarlo simultáneamente sin perder el efecto.
- ↑ Funciona con una gran gama de TVs. En un futuro se podrían ampliar sus ventajas con actualizaciones.

NO MOLA PORQUE...

- ↓ Le tecnología necesaria para disfrutarlo sigue siendo cara. La TV 3D de gama más baja ronda los 2000 euros.
- ↓ Necesitamos gafas para captar el efecto y llevarlas puestas mucho rato cansa. 3DS es más cómoda en ese sentido.
- ↓ El catálogo de juegos y películas compatibles es muy reducido ahora mismo. De canales de TV ni hablamos...



1952
Bwana Devil

Tiene el honor de ser el primer largometraje estereoscópico en color mediante la técnica Natural Vision. Fue un éxito de taquilla. Hombre, no tanto como "Crepúsculo", pero casi.



1953
Cómics en 3D

Durante los 50 las 3D estaban de moda y la fiebre llegó a los cómics. La primera página creada con esta técnica se tituló "The Three Dimensional Stooges", pero el primer álbum totalmente 3D lo protagonizó Super Ratón.



TELES RECOMENDADAS

Una de las dudas que más nos planteáis: qué TV 3D comprar. Cada una usa gafas distintas, los precios varían mucho... Con la ayuda de nuestros compañeros de la revista Audio Video Foto os contamos nuestras recomendaciones.



PANASONIC VT20E

Usa tecnología de plasma, muy adecuada para la visualización de 3D (tiene un refresco de 0,001 milisegundos y una frecuencia de 600 Hz).

- **PACKS Y PRECIOS:**
  - Solo TV: desde **2499 €**
  - TV+Blu-Ray+2 pelis: **2999€**
- **GAFAS:** se incluyen dos pares con cada televisor.
- **TAMAÑOS:** dos modelos, de 50 y 65 pulgadas.

VALORACIÓN POR SENSACIÓN DE PROFUNDIDAD, FLUIDEZ, COLOR Y LUZ, ES LA MEJOR CON DIFERENCIA



SONY LX900

Destaca por la variedad de "añadidos": acceso a Internet, cámara, sensor de proximidad (la TV se apaga si no hay nadie delante) y reconvierte cualquier imagen 2D en 3D.

- **PACKS Y PRECIOS:**
  - TV+película+4 juegos descargables: desde **2600 €**
- **GAFAS:** se incluyen dos pares con cada televisor.
- **TAMAÑOS:** de 40, 52 y 60 pulgadas.

VALORACIÓN ES VERSÁTIL, PERO LAS 3D SE "PIERDEN" SI NOS MOVEMOS Y TIENE POCO BRILLO

SAMSUNG C7000



Apuesta por la tecnología LCD, que no da imágenes tan contrastadas, pero es más asequible. Convierte imágenes 2D a 3D y tiene una tienda de aplicaciones propia.

- **PACKS Y PRECIOS:**
  - Solo TV: desde **1799 €**
- **GAFAS:** un par con cada televisor.
- **TAMAÑOS:** de 40, 46 y 55 pulgadas.

VALORACIÓN EL 3D ES RESULTÓN (FALLA EN MOVIMIENTOS RÁPIDOS). SU PRECIO ES EL MÁS AJUSTADO

SAMSUNG C9000



Sorprenden su ínfimo grosor y su mando de enorme pantalla táctil. En ella podemos ver un contenido mientras la tele muestra otro.

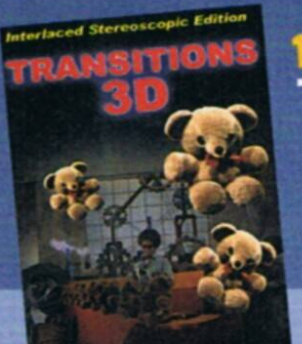
- **PACKS Y PRECIOS:**
  - TV+mando: desde **5300 €**
- **GAFAS:** Un par con cada televisor.
- **TAMAÑOS:** de 46 y 55 pulgadas.

VALORACIÓN PARA LOS QUE VALOREN EL DISEÑO Y OPCIONES EXTRA. ES CARA



1968 Realidad Virtual

Ivan Sutherland creó el primer aparato de Realidad Virtual, que permitía moverse por unas rudimentarias habitaciones. El aparato para los ojos era tan pesado... ¡que había que colgarlo del techo!



1986 Transitions

Fue la primera película que usaba la tecnología IMAX 3D y se exhibió en la Exposición Universal de Vancouver. A partir de su éxito empezaron a popularizarse los cines IMAX y parques como Futuroscope.

¿QUÉ DICE CADA BANDO?

Ya habéis visto nuestras opiniones sobre las 3D, pero... ¿qué dicen las propias compañías sobre ellas? Hemos hablado con Sony, Nintendo y Microsoft y nos han contado cuál es su posición sobre esta nueva tecnología.



Sony

***James Armstrong**, Vicepresidente Europeo*

*«En PlayStation vemos un gran potencial en el 3D como nueva forma de entretenimiento en los hogares. Estamos convencidos de que **la tecnología 3D mejora notablemente la experiencia de juego, aportando magia y realismo** y lo conseguimos sin coste alguno para el consumidor. PS3, junto al resto de compañías de Sony United, evolucionan conjuntamente para **posicionarse como líderes y expertos en entretenimiento 3D** de alta definición estando presentes en toda la cadena de producción».*



Nintendo

***Pedro Bouza**, Jefe de Marca*

*«La base del acercamiento de Nintendo a las 3D con la portátil 3DS es que **no haya ninguna barrera entre la experiencia y el usuario**. Por eso planteamos una tecnología que no necesita gafas y que el mismo usuario puede regular e incluso eliminar para adaptarla a sus necesidades. La implicación por parte de Nintendo es la de siempre: total; **la de las "third parties", la mayor en la historia de cualquier lanzamiento de hardware**».*



Microsoft

***Lidia Pitzalis**, Jefa de Prensa*

*«Como hemos reiterado en los últimos meses, **Xbox 360 permite disfrutar de juegos en 3D y seguirá evolucionando en este sentido**. Quienes tengan un televisor y unas gafas 3D pueden jugar a «Avatar» o a la Game of the Year Edition de «Batman Arkham Asylum». **Tenemos acuerdos con fabricantes como LG**, prueba adicional de que, a medida que la aceptación de las 3D aumente, Xbox 360 soportará juegos y el entretenimiento en 3D».*

UN VISTAZO AL FUTURO

Muchos nos habéis mostrado vuestra preocupación sobre si esta nueva vuelta de tuerca audiovisual llegará a algún lado o se quedará en moda pasajera. Esta es nuestra predicción.

LA REDUCCIÓN DE PRECIO será el cambio más evidente. A medida que la tecnología se estandarice veremos precios más asequibles. De hecho, desde que se lanzaron los primeros modelos ya se han visto reducciones de unos 200 euros en los mismos. Los televisores "3D Ready" desaparecerán en favor de modelos que incluyan el emisor y las gafas a un precio más sensato. El "boom" de estas navidades serán los e-books, pero quizá llegue el turno de las teles 3D en la campaña de 2011.

LAS TELES SIN GAFAS siguen sin ser eficaces porque nos obligan a colocarnos de frente, pero los nuevos prototipos ya permiten un ángulo de visión más amplio. Si optmizan el sistema podríamos llegar a una nueva "guerra de formatos".





1987
Sega 3D Glasses

Este periférico para Master System servía para ver en 3D 6 juegos creados para ella. El efecto era sorprendentemente bueno, pero solo funcionaba con el modelo original de la consola.

1987
3D World Runner

NES también tuvo juegos en 3D, pero usaban gafas anaglíficas, más sencillas. El primero de ellos fue este título de acción, que fue diseñado nada menos que por Hironobu Sakaguchi, el creador de «Final Fantasy».

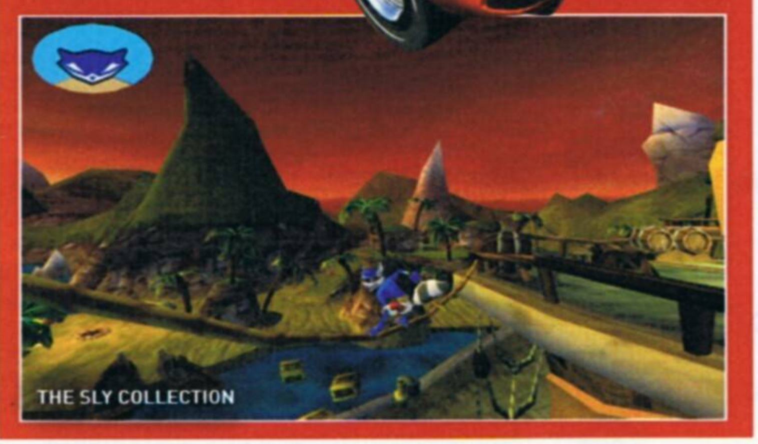
CATÁLOGO DE JUEGOS

De acuerdo, la tecnología está muy bien, pero... ¿en qué podemos aplicarla? Estos son los títulos compatibles con las 3 dimensiones que ofrece PS3.

Juegos de Sony

LOS PRINCIPALES INTERESADOS en promocionar la revolución 3D son los "papás" de PlayStation 3, así que se están preocupando de que todas sus grandes apuestas sean compatibles con este formato. Se ha confirmado que este será el caso de **Motorstorm Apocalypse**, **Gran Turismo 5**, **Killzone 3** y **The Sly Collection** (de hecho, «Sly Cooper 3» para PS2 ya tenía modo 3D, pero con gafas anaglíficas). ¡Seguro que vendrán muchos más!


GRAN TURISMO 5


THE SLY COLLECTION


GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Juegos de otras compañías

NUMEROSAS DESARROLLADORAS han demostrado su interés por la tercera dimensión. En estas semanas se ha revelado la compatibilidad de muchos títulos provenientes de "third partys". Los primeros en llegar serán **Shaun White Skateboarding**, **Ghost Recon Future Soldier**, **Tron Evolution**, **Mortal Kombat 9** y el espectacular **Crysis 2**. De hecho, los señores de Crytek han dicho que posteriores títulos de la saga «Crysis» también tendrían opción de juego 3D.


PAIN

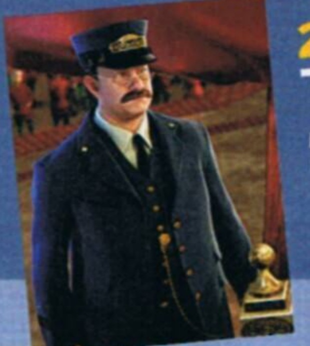
Juegos descargables

HAN SIDO LA AVANZADILLA del catálogo 3D. Algunos juegos descargables que salieron hace un tiempo para la consola han sido convertidos para que sean compatibles con el juego estereoscópico. Ya podéis comprar **Pain**, **Motorstorm Pacific Rift**, **Superstardust HD** y **Wipeout HD**. Es en este último donde más se disfruta de las nuevas prestaciones visuales. Sony ha confirmado que habrá más títulos de esta línea.



1995 Virtual Boy

Nintendo quiso revolucionar el sector con esta consola-visor portátil. Por su escaso éxito (debido a que solo mostraba imágenes en rojo y negro y mareaba tras media hora de juego), la compañía decidió no traerla a Europa.



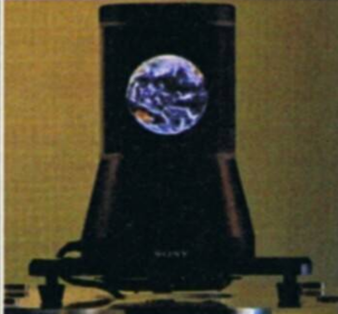
2004 The Polar Express

Fue la primera película que, usando el formato IMAX 3D, se exhibió en salas de cine "normales". El film, dirigido por Robert Zemeckis ("Regreso al Futuro"), no tuvo el éxito de taquilla que se esperaba...

LOCOS POR LAS 3D

Con este repaso confiamos en haber dejado más claro todo lo tocante a las tres dimensiones en el mundo de las consolas. Pero hay mucho más. Las 3D son parte de la imaginería colectiva. Viajemos por un mundo estereoscópico.





↑ Otros caminos

LA REALIDAD VIRTUAL (arriba a la izquierda) tuvo su eclosión a principios de los 90: complejos dispositivos de simulación que reconocían nuestros movimientos y nos permitían ver, tocar y hablar con entornos tridimensionales prometían ser el siguiente paso en el mundo del ocio. Sin embargo, lo costoso de la tecnología y unos aparatos muy, ejem, aparatosos hicieron que la cosa no cuajara. La Realidad Virtual sigue usándose en entrenamientos militares y medicina.

SONY ESTÁ INVESTIGANDO otras formas de mostrar imágenes 3D. Ha desarrollado un prototipo de televisión holográfica (arriba a la derecha) con pantalla cilíndrica, que permite ver imágenes con "volumen" desde cualquier lado y sin gafas. Por ahora tiene una resolución baja, pero están en ello...

↓ Las 3D que no existieron

EL CINE ha flirteado varias veces con la idea de que existan simulaciones tridimensionales creadas por ordenador. Films como "El Cortador de Césped", "Nivel 13", "Virtuosity", "eXistenZ" y, sobre todo, "The Matrix" han abordado desde distintas perspectivas la Realidad Virtual y cómo la visión 3D nos engaña. En literatura, "Las Gafas de Pigmalión" ya hablaba en 1935 de una primitiva Realidad Virtual. Hoy en día son clásicos libros como "Neuromancer" o "El Juego de Ender".

POR INTERNET se han extendido rumores sobre falsos sistemas 3D. Antes de que se anunciara Wii, un falso tráiler creado por el español Pablo Belmonte mostraba lo que se suponía iba a ser la nueva consola de Nintendo: un casco de Realidad Virtual llamado Nintendo On.



▲ **NINTENDO ON** se mostró en un falso tr
que engañó a los fans
prensa de todo el plan
(a nosotros, no, ejem)

→ 3D, EL "PALABRO" MÁGICO

SI ALGO LLEVA LA "COLETILLA" 3D consigue llamar la atención. Hablar de que algo "está en tres dimensiones" sigue teniendo una connotación futurista, especial. De hecho, cada vez es más normal que nos intenten vender nuevas propuestas en 3D: pósters lenticulares, fotografías holográficas "talladas" en cristal, puzzles tridimensionales (este que os mostramos de R2-D2 es una pasada)... ¡hasta aperitivos con ese nombre! ¿Quién sabe si algún día tendremos una Hobby Consolas 3D?



2009 Invincible Tiger

Antes de que llegara «Avatar», este juego descargable para PS3 y 360 ya era compatible con los nuevos televisores 3D. El juego en sí era algo "guarripeich", todo sea dicho.



2009 Avatar

En el terreno de los videojuegos, ha sido la pri
gran super producción en
apostar por las 3D. No le
mal, pero la peli tuvo más

PLAYSTATION 3

Blur



CÓDIGOS PARA MULTIJUGADOR

Id, como es lógico, a la sala de exposición de coches multijugador e introducid las siguientes combinaciones para obtener el coche que le corresponde a cada una.

BMW CROMADO:
- Seleccionad el BMW Concept 1 Series y pulsad **L2**, **R2**, **L2**, **R2**.

FORD BRONCO MEJORADO AL MÁXIMO:
-Seleccionad el Ford Bronco e introducid **L2**, **R2**, **L2**, **R2**.

God of War III

DERROTAR A HADES

Aunque ya os habréis enfrentado a Apolo antes de plantarle cara a Hades, el dios del Averno es bastante más complicado que el del Mar. Si bien es cierto que Hades sigue una pauta a la hora de atacar, lo cual facilita mucho las cosas, puede que se os atragante en algún momento. Lo ideal para acabar con él es usar el arco y atacar desde lejos, ya que es un arma rápida y eficaz. Ni siquiera es necesario que la flecha esté en llamas, basta con dispararle rápido hasta agotar la capacidad (raya amarilla) del arco y esperar a que recargue. Hades os lanzará ataques rápidos con las garras, así que esquivadlos y seguid



atacando. Cuando se cuelgue del techo será señal de que ha terminado una de las fases del combate, pero ojo cuando caiga, porque provocará una onda expansiva que hace bastante daño. En la segunda fase usará las garras como si fueran una comba y os atacará con golpes a ras de suelo. Saltad para evitarlos y disparad con el arco. Cuando le hayáis hecho suficiente daño os podréis acercar y comenzará una secuencia rápida de botones tras la cual le arrancaréis un pedazo del cuerpo, que saldrá disparado. Id hacia él evitando las manos que salen del suelo y



destrozadlo antes de que Hades lo recupere. Tras esto provocará un ataque de fuego que se extiende por el suelo dejando una pequeña zona despejada. Colocaos encima de ella y esperad. En la tercera parte, Hades atacará más rápido y además lanzará unas calaveras explosivas que tendréis que esquivar rodando por el suelo hasta que desaparezcan. Repetid los ataques y volveréis a despojarle de otro trozo del cuerpo. Repetid lo de antes. Ahora el dios del Infierno invocará cadenas que salen del suelo. Son fáciles de esquivar, solo moveos constantemente mientras usáis el arco. Después de unos pocos golpes, vuestras cadenas y sus garras se enredarán y tendréis que tirar fuerte de él para arrojarle a un abismo. Os quedaréis con sus garras y pensaréis que el combate ha acabado, pero no. Tras unos pocos pasos y algunos enemigos, Hades aparecerá del suelo convertido en esqueleto. Esta parte es sencilla. Simplemente usad los ganchos del techo, esquivad sus manotazos y atacad por la espalda. Después de un rato Hades será historia.

Lego Harry Potter: Años 1-4

TODOS LOS HECHIZOS

Entrad en la tienda de artículos mágicos del Sabiondo en el callejón de Diagon y hablad con el vendedor para poder introducir los siguientes códigos. ¡Para que luego digan que los Muggles no pueden hacer magia!

2M2XJ6:
- Locomotor Mortis.
KWWQ44:
- Tarentallegra.
U6EE8X:
- Slugulus Eructo.
UWDJ4Y:
- Pasmar.
YZNRF6:
- Viaje Jinx.
ND2L7W:
- Flipendo.
YEB9Q9:
- Incarcerous.



VE9VV7:
- Accio.
CD4JLX:
- Engorgio Skullus.
ERA9DR:
- Glacius.
H8FTHL:
- Herbifors.
QFB6NR:
- Anteoculatia.
6DNR6L:
- Calvorio.
9GJ442:
- Colovaria.
UW8LRH:
- Redactum Skullus.
MYN3NB:
- Entomorphis.
2UCA3M:



- Rictusempra.
JK6QRM:
- Multicorfors.

CÓDIGOS PARA EXTRAS

Haced lo mismo que en el caso anterior para poder usar los códigos que os proponemos:

89ML2W:
- Regenerar corazones.
J9U6Z9:
- Corazones extra.
QQWC6B:
- Invencibilidad.
HZBVX7:
- Siluetas.
F88VUW:
-Pista de hielo.
4DMK2R:
- Disfraz.
AUC8EH:
- Varitas de zanahoria.
BMEU6X:
- Mandrágora del canto.
HA79V8:
- Detector de fichas de personaje.
ZEX7MV:
- Rescate.
H27KGC:
- Clavos.
74YKR7:
- Puntuación x2.
J3WHNK:
- Puntuación x4.
XK9ANE:
- Puntuación x6.
HUFV2H:
- Puntuación x8.
H8X69Y:
- Puntuación x10.
67FKWZ:
- Imán clavos.
84QNQN:
-Detector de bloques dorados.
T7PVVN:
- Navidad.
FA3GQA:
- Magia rápida.
Z9BFAD:
- Cavar rápido.
TTMC6D:
- Detector de cresta de Hogwarts.



84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

CONSEGUIR BLOQUES DORADOS

Lo mismo. Entrad en la tienda de artículos mágicos del Sabiondo y ya sabéis qué hacer.

QE4VC7:
- Bloque dorado 01.
FY8H97:
- Bloque dorado 02.
3MQT4P:
- Bloque dorado 03.
PQPM7Z:
- Bloque dorado 04.
ZY2CPA:
- Bloque dorado 05.
3GMTP6:
- Bloque dorado 06.
XY6VYZ:
- Bloque dorado 07.
TUNC4W:
- Bloque dorado 08.
EJ42Q6:
- Bloque dorado 09.
GFJCV9:
- Bloque dorado 10.
DZCY6G:
- Bloque dorado 11.

ModNation Racers



MEJOR VELOCIDAD DE ARRANQUE

Para mejorar la velocidad del arranque debéis presionar **L1** en cuanto aparezca la palabra "Go" en pantalla. Así el vehículo empezará con una aceleración extra y podréis posicionaros mejor en la pista en los primeros segundos de la carrera.

Naughty Bear

TENER TODOS LOS TRAJES

Para que vistáis a vuestro osito como más os guste.

NAUGHTY THE PARTY ANIMAL:
- Completad el capítulo número 1.
MAYOR NAUGHTY:
- Finalizad el capítulo 2.
PACIFICADOR NAUGHTY:
- Terminad el capítulo 3.
CORDON BLEU NAUGHTY:
- Completad el capítulo 4.
EXPLORADOR NAUGHTY:
- Finalizad el capítulo 5.



DOCTOR NAUGHTY:
Haced lo propio con el capítulo 6.
CONSPIRACIÓN NAUGHTY:
- Acabad el capítulo 7.
POLICÍA NAUGHTY:
- Conseguid oro en el episodio 1.
EXPERTO NAUGHTY:
- Lograd el oro en el episodio 2.
GENERAL NAUGHTY:
- Recibid el oro en el episodio 3.
ZUMBO-JUMBO NAUGHTY:
- Obtened el oro en el episodio 4.
TÁCTICO NAUGHTY:
- Conseguid el oro en el episodio 5.
TECH-NAUGHTY:
- A por oro en el episodio 6.
ASTRO-NAUGHTY:
- Lograd oro en el episodio 7.
SHERIFF NAUGHTY:
- Tenéis que lograr bronce en 1-1, 1-2, 1-3.
MAESTRO NAUGHTY:
- Terminad con bronce en 2-1, 2-2, 2-3.
CAPITÁN NAUGHTY:
- Conseguid el bronce en 3-1, 3-2, 3-3.
OSO ZOMBIE NAUGHTY:
- Un bronce en 4-1, 4-2, 4-3.
N.O.T.Y.:
- Lograd el bronce en 5-1, 5-2, 5-3.



ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es
- trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

R0B0-NAUGHTY:
- Haceos con el bronce en 6-1, 6-2, 6-3.

XNOTHY:
- Terminad con bronce en 7-1, 7-2, 7-3.

POLICÍA GORDON:
- Necesitáis oro en 1-1, 1-2, 1-3.

MAESTRO MIYAGI:
- Un oro en 2-1, 2-2, 2-3.

CORONEL KETCHUP:
- Finalizad con oro en 3-1, 3-2, 3-3.

OSO ZOMBIE OODOO:
- Conseguid oro en 4-1, 4-2, 4-3.

E.L.I.T.E. MAHONEY:
- Lograd oro en 5-1, 5-2, 5-3.

R0B0-PR1M3:
- Finalizad con el oro en 6-1, 6-2, 6-3.

EMPERADOR XOON:
- Conseguid acabar con oro en 7-1, 7-2, 7-3.

NAUGHTYCORNIO:
- Conseguid una puntuación total de 100.000.000.

NAUGHTY ÉPICO:
- Lograd el oro en todos los desafíos Top Hat.

Red Dead Redemption



TODOS LOS EXTRAS

Vivir en el salvaje oeste no es cosa sencilla, así que unos trucos nunca vienen mal. Para poder usarlos, pulsad **Start** y entrad en opciones. Seleccionad el apartado de trucos e introducid cualquier de estos códigos para conseguir el efecto asociado. Tened en cuenta que mientras estéis usando un truco no podréis guardar la partida.

HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK:
- Invencible.

I DON'T UNDERSTAND IMNFINITY:
- Dead Eye infinito.

ABUNDANCE IS EVERYWHERE:
- Munición infinita.

IT'S MY CONSTITUTIONAL RIGHT:
- Pack de armas 1.

I'M AN AMERICAN. I NEED GUNS:
- Pack de armas 2.



THEY SELL SOULS CHEAP HERE:
- Disminuye el precio de tu deuda.

I WISH I WORKED FOR UNCLE SAM:
- Elimina toda tu deuda.

THE ROOT OF ALL EVIL, WE THANK YOU!:
- 500 $.

BEASTS AND MAN TOGETHER:
- Otorga un caballo.

MAKE HAY WHILE THE SUN SHINES:
- Energía del caballo infinita.

YOU GOT YOURSELF A FINE PAIR OF EYES:
- Desbloquea todas las zonas.

DON'T YOU LOOK FINE AND DANDY:
- Conseguiréis un traje elegante.

YOU THINK YOU TOUGH, MISTER?:
- Desbloquea todos los trajes de bandas.

HUMILITY BEFORE THE LORD:
- Reestablece la fama a cero.

OH MY SON, MY BLESSED SON:
- Cambia entre John y Jack Marston.

IT AIN'T PRIDE. IT'S HONOR:
- Aumenta el honor al máximo.

THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS:
- Activa el filtro sepia.

I LOVE A MAN IN UNIFORM:
- Desbloquea el uniforme del ejército, el uniforme de comisario y el traje del FBI. Debe activarse en una sastrería.

EXPERIENCIA EN MULTIJUGADOR

Comenzad una en partida libre online y encontrad un escondite de bandidos acabando con todos los enemigos. Saquead los cuerpos para conseguir dinero y munición y luego salid de allí por patas. Al cabo de poco rato, los pobres bandidos volverán a aparecer y podréis volver a repetir el proceso tantas veces como vuestra ambición quiera.



DINERO Y HONOR FÁCILES

Aceptad una misión de cazarrecompensas. Salid del pueblo a una zona abierta del mapa y grabad la partida. Capturad o matad al objetivo, volved para visitar al sheriff y cobrad la recompensa, que además de dinero os reportará +100 de Honor. Después suicidaos. Cuando volváis a aparecer en el juego, en alguna de las casas que tengáis, la misión seguirá activa, pero conservaréis el honor y dinero que recibisteis por completarla.



HONOR Y FAMA FÁCILES

Id a la zona de Thieves' Landing y comprad el Traje Elegante. Después dirigíos al saloon y echad una buena partida al póker. Haced trampas y dejad que os descubran. Al hacerlo os retarán a un duelo a vida o muerte. Bien, sed rápidos y en lugar de disparar al cuerpo de vuestro rival, apuntadle a la mano y quitadle la pistola de un disparo. Con esto conseguiréis Fama y Honor.

Split Second

CONSEGUIR NUEVOS VEHÍCULOS

En el menú principal del juego, id a Opciones e introducid cualquiera de las siguientes secuencias de botones para desbloquear el coche correspondiente:

COYOTE AMX:
- ←, X, ←, X, ←, X, ←, X, ←, X, ←, X, →.

COMPUTER SPIELE:
- X, ↑, X, ↑, X, ↑.

DISNEY XD:
- X, ↓, X, ↓, X, ↓.





Star Wars: El Poder de la Fuerza (Maestro Sith)

Hola, amigos de Hobby Consolas. Os escribo para enviaros una serie de consejos de este conocido juego de la PS3. Con la inminente salida de la segunda parte de este juego, me he animado a escribir esta carta. Bien, en ella doy una serie de consejos para pasarse el juego en el nivel de dificultad más alto, ya que es muy difícil. A continuación os los enumero:

1 - Lo primero de todo es mejorar la vitalidad, la fortaleza y la resistencia. Recomiendo mejorar primero las 3 características al nivel 2 y luego mejorarlas al máximo, ya que para subirlas al ultimo nivel hacen falta muchas esferas de talento y será muy arduo pasarse los primeros niveles. Desbloquead lo mas rápido posible el sablazo Sith, ya que os será muy útil durante la aventura, sobre todo al final del nivel 2 y contra los soldados de purga imperiales.

2 - En el segundo nivel, que desde mi punto de vista es el más complicado del juego, cuando os salte en pantalla el objetivo "Cruzar la sima de chatarra" una vez accionéis el mecanismo con el rayo fuerza aparecerán muchos guardianes de chatarra y un titán de chatarra. Recomiendo obviar esta parte, ya que os destrozarán con una habilidad impresionante, así que lo mejor es que crucéis al otro lado y mediante agarre destrozar la viga metálica (hacedlo lo mas rápido posible). Contra Kazdan Paratus quedaos a media distancia, ni muy lejos ni muy cerca, y usad el agarre fuerza para lanzarle contra las paredes y vigas. Cuando cree los titanes, poneos debajo y utilizad el Sablazo Sith debajo de las piernas del titán para paralizarlos y que no tengan oportunidad de atacar.

3 - Uno de los jefes mas difíciles del juego es el guardián sombra (nivel 5). La dificultad no viene por el jefe, sino por los soldados propulsados que aparecerán y no dejarán de disparar, pero hay una forma muy fácil de pasarla. Desandad el camino y cruzad a la plataforma que pasáis justo después de concluir el anterior objetivo. El guardia no pasará a la plataforma, por lo que podréis matar a los soldados propulsados tranquilamente. Después podréis usar los objetos situados en la plataforma y lanzarlos mediante empujón fuerza, por lo que podréis eliminarlo indirectamente sin necesidad de batallar.

4 - Ozzik Sturn (nivel 6) se puede eliminar de la misma forma que el guardián sombra. Después de eliminar a todos los enemigos, lanzad mediante empujón fuerza los objetos repartidos por el escenario al AT-ST.

5 - Elegid el final malo, ya que el emperador es prácticamente imposible de eliminar en este nivel de dificultad.

Un saludo y espero que me mandéis la camiseta (talla L).

Miguel Rodríguez Galvín (email)

Transformers: Guerra por Cybertron

DESBLOQUEAR PERSONAJES

Tenéis que realizar lo que os indicamos para desbloquear al personaje correspondiente.

ARCEE:
- Completad la campaña Autobot.

SLIPSTREAM:
- Completad la campaña Decepticon.

UFC Undisputed 2010

LOS LUCHADORES OCULTOS

Para poder competir con todos los luchadores bloqueados (en cualquier categoría de peso), tenéis que introducid estos códigos en el menú principal del juego. Después ya estaréis listos para repartir:

MASK, SKYSCRAPE Y PUNKASS:
- ↓, ↓, ↑, →, ←, ↓, **Select** y **Start**.

BJ PENN CON PANTALONES NEGROS:
- **L1, R1, L2, R2, R2, L2, R1, L1, ▲, ■, ■, ▲, Start**.

SHAQUILLE O'NEAL:
- →, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←.

MASK COMO LUCHADOR DE LHW:
- Para convertirlo tendréis que completar como mínimo tres submisiones seguidas en el Modo Carrera.



XBOX 360

Alpha Protocol



RESISTENCIA INFINITA
Una vez que os hayáis quedado sin resistencia, podéis ir al inventario y reequipaos de nuevo la armadura. De esta forma vuestra resistencia se regenerará por completo automáticamente.

ARMAS DESBLOQUEABLES
Realizad las acciones que os detallamos para conseguir el arma respectiva:
ESCOPETA DE OMEN:
- Acabad con Omen Deng.
SUBFUSIL DORADO:
- Acabad con Brajka.
SMG DE BRAYKO:
- Eliminad a Brayko.
STEREO DE BRAYKO:
- No matéis a Brayko.
RIFLE DE ASALTO DORADO:
- Alcanzad al teniente Al Samad sin activar las alarmas.
PISTOLA DE MARBURG:
- Luchad con Marburg hasta la muerte en el museo.

Army of Two: 40th Day

CONSEGUIR NUEVAS ARMAS
Cuando uno piensa enfrentarse a todo un ejército de chalados, lo más conveniente es llevar unas buenas armas. ¿No creéis?
AS-KR1:
- Es necesario tener guardada una partida del primer «Army of Two». Aparecerá en el menú de personalización y os costará la bonita cifra de 300.000 $.
SB-Z $450,000:
- Como en la anterior, debéis tener una partida del primer juego guardada. También aparecerá en el menú de personalización y esta vez tendrá un precio de 450.000 $.

ALGUNAS VENTAJAS MÁS
Tras terminar el juego la primera vez (da igual el nivel de dificultad en que lo hagáis), se



habilitarán algunos extras que aparecerán en el menú de opciones. Estas ventajas son Munición infinita y un Modo cabezudo.

UN BUEN FONDO DE ARMARIO
Si completáis el juego aparecerán nuevos trajes para los personajes. Podréis cambiarles el look en la pantalla de selección de personajes. Lo trajes son los siguientes:
- Beat-up.
- Ropa de civil.
- Armadura ligera.
- Ropa mal.
- Armadura media.
- Armadura de la vieja escuela (armadura del «Army of Two» original).

Earthworm Jim HD

RECOMPENSAS PARA EL AVATAR
Tenéis que completar las siguientes tareas para conseguir algo de ropa molona que podréis ponerle a vuestro avatar de Xbox 360.
TRAJE ESPACIAL DE EARTHWORM JIM:
- Tenéis que completar



cualquier nivel bonus.
CAMISETA GROOVY DE EARTHWORM JIM:
- Ahora debéis eliminar al jefe basura en "Nueva Junk".

NUEVAS IMÁGENES DE JUGADOR
Podéis desbloquear un par de Gamerpics adicionales llevando a cabo estas sencillas tareas:
IMAGEN DE EARTHWORM JIM:
- Simplemente tenéis que iniciar una partida en modo un jugador.
IMAGEN GROOVY DE EARTHWORM JIM:
- Iniciad una nueva partida, pero esta vez en modo cooperativo.

Final Fantasy XIII

IMÁGENES DE JUGADOR
Desbloquead Gamerpics para vuestro perfil consiguiendo los siguientes logros.
FANG:
- Logro "Coleccionista".
SAZH:
- Logro "Sabio guerrero".
HOPE:
- Logro "Promesa de paz".
LIGHTNING:
- Logro "Hacedor de futuro".
SNOW:
- Logro "Súmmum".
VANILLE:
- Logro "Valor indoblegable".
SERAH:
- Conseguid todos los logros.

Just Cause 2

VEHÍCULOS Y EXTRAS
¡Os vais a hartar de pilotar tanto "cacharro"! Para haceros con ellos, tenéis que dirigiros a las coordenadas que os indicamos en cada caso para conseguir el vehículo o el objeto que se corresponde.

AVIONES:
AEROLINER 474:
- X:9896, Y:12749.
BERING I-86DP:
- X:9224, Y:28448.
CASSIUS 192:
- X:25757, Y:19955.
G9 ECLIPSE:
- X:22163, Y:23265.
PEEK AIRHAWK 225:
- X:9499, Y:5717.
PELL SILVERBOLT 6:
- X:9499, Y:5717.
SI-47 LEOPARD:
- X:17141, Y:12369.

ATVS Y MOTOS
SHIMUZU ATV55T:
- X:17713, Y:26000.
MAKOTO MZ 260X:
- X:8252, Y:28309.
MOSCA 125 PERFORMANCE:
- X:14751, Y:25692.
SHIMUZU TRACLINE:
- X:6940, Y:26060.

BARCOS
SNAKEHEAD T20:
- X:17165, Y:14340.
TRAT TANG-MO:
- X:19052, Y:26063.
KUANG ADVENTURE:
- X:25450, Y:6190.
KUANG HOMESTEAD:



- X:25450, Y:6190.
ORQUE GRANDOIS 21TT:
- X:24478, Y:30435.
ORQUE LIVING 42T:
- X:24625, Y:26569.
FRISCO CATSHARK S-38:
- X:17398, Y:4140.
ZHEJIANG 6903:
- X:16933, Y:17430.
KUANG SUNRISE:
- X:25450, Y:6190.
KUANG SUNSET:
- X:25450, Y:6190.

CAMIONES Y COCHES
APC TANK:
- X:6739, Y:27558.
TITUS ZJ CABRIOLET:



- X:9170, Y:11413.
CHEVALIER PIAZZA IX:
- X:3503, Y:12413.
CHEVALIER TRAVELLER SC:
- X:8258, Y:28309.
NISECO TUSKER G216:
- X:11976, Y:4312.
POCUMTUCK NOMAD:
- X:26483, Y:28770.
COLUMBI EXCELCIOR:
- X:24378, Y:14789.
DONGTAI A-B CENTURY:
- X:19106, Y:25870.
DONGTAI A-B DECALUX:
- X:6731, Y:27274.
DONGTAI AGRIBOSS 35:
- X:19106, Y:25870.
DONGTAI AGRIBOSS 9000:
- X:19106, Y:25870.
SAAS PP30 OX:
- X:6566, Y:25704.
SHIMUZU ATV55T:
- X:17713, Y:26000.
STINGER DUNEBUG 84:
- X:7209, Y:25965.
GARRET TRAVER-Z:
- X:6436, Y:24313.
HAMAYA OLDMAN:
- X:9353, Y:10135.

HELICÓPTEROS
AH-33 TOPACHULA:
- X:5789, Y:24985.
H-62 QUAPAW:
- X:5360, Y:25637.
H-62 QUAPAW:
- X:6774, Y:25519.
MULLEN SKEETER EAGLE:
- X:9454, Y:5760.
MULLEN SKEETER HAWK:
- X:3557, Y:15293.
ROWLINSON K22:
- X:8255, Y:28300.
SIVIRKIN 15 HAVOC:
- X:30222, Y:27584.
UH-10 CHIPPEWA:
- X:16941, Y:9137.

Lost Planet 2

CÓDIGOS PARA LA TRAGAPERRAS
Si queréis conseguir camisetas en la máquina tragaperras, no tenéis más que introducir los siguientes códigos:
73154986:
- Famitsu Roja.
94372143:
- Famitsu Xbox 360.
69088873:
- Midnight Live 360.
40358056:
- Dengeki PlayStation.
96725729:
-Den Geki Amarilla.



TRUCOS DE LOS LECTORES



Just Cause 2

Hola Hobby, es la primera vez que os escribo. Os leo desde hace 2 años y espero vender todas las revistas acumuladas dentro de 50 años para sacarme una buena pasta.
El truco que he descubierto es el siguiente:
- Id a las coordenadas X:8624 m, Y:24950 m. y allí encontraréis un buen surtido de rampas gigantes para salir disparado con cualquier vehículo rápido y volar por los aires.
Gracias por vuestra atención y ¡¡¡SEGUID ASÍ CON LA REVISTA!!!

José Ramón Lago (email)

21899787:
- Gemela.
52352345:
- GameJapan.
63152256:
- Digimonostation.
34297758:
- Weekly Playboy.
88020223:
- Famitsu Azul.
65162980:
- Hall's.
56428338:
- Procambarus clarkii.
18213092:
- I & P Hamaguti Yutaka.
26797358:
- TKO.
71556463:
- Yasuda Hiroshi Circus.
31354816:
- Doubledutch.
12887439:
- Street Jack.

Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas

COMPLETAR LA ÚLTIMA ESCALADA

En esta última fase se produce el combate definitivo en la torre y os aconsejamos que hayáis aprendido todas las habilidades, porque os harán falta. Lo primero



es pisar el interruptor del suelo, luego parad el tiempo y trepad por las dos paredes de agua. Es necesario que el último salto coincida a la altura de los chorros, así que calculad los movimientos. Luego id a la izquierda y escalad hasta arriba del todo. Cuando lleguéis a las dos cascadas dobles, cruzad la primera, congelad el agua, saltad a la izquierda, luego a la derecha y después volved a congelar el agua para poder cruzar. Al salir, luchad contra los guerreros de arena para entrar de nuevo en la torre, donde deberéis seguir el camino de los pájaros. Cuando lleguéis a la catarata, congeladla para poder subir. Cuando Ratash reviente el palacio, saltad de escombro en escombro mientras lucháis con los enemigos y os agarráis a los pájaros para pasar de una roca a otra. En la última espera el Djin. Ha llegado la hora del combate decisivo. El poder del Djin bloquea los del Príncipe, así que mucho cuidado. Su punto débil está en el sello que tiene en el pecho. Este buen amigo sólo puede recibir daño cuando da golpes al suelo y el combate tiene un punto de automático que os lo hará un poco



más fácil. Así, fijaos en cuándo va a levantar la mano y, por tanto, esquivad el golpe en dirección contraria y asestadle un golpe. Luego comenzará a lanzar rayos. Cuando lo haga, fijaos en que una marca señala por dónde van a salir. Seguid esquivando golpes y atacando hasta que comience a alejarse, señal de que le queda un punto de vida. Veréis dos pájaros; usadlos para llegar a él y atravesarle la espada sagrada. Así llegarán a su fin la maldición y el propio juego.

Tekken 6

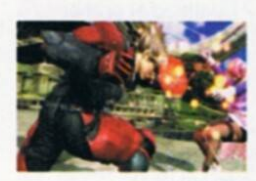
CAMPAÑA DE ESCENARIO

Para lograr todos los extras del modo Campaña de Escenario, tenéis que cumplir lo que os indicamos a continuación. Cuando figura el nombre de un personaje quiere decir que estará disponible para luchar con él.
ARENA:
- Completad el Bosque del Sur.
ISLA DE KIGAN:
- Id a la Puerta del Abismo en el modo de dificultad difícil, derrotad a un hombre que lleva un sombrero de paja y coged el botín que deja. Luego, salid al mapa del mundo.
NIVEL DE DIFICULTAD



MEDIO Y DIFÍCIL:
- Completad el Templo de Azazel, el Corredor Central.
INDUSTRIAS MISHIMA, RUINAS DE LA ESTACIÓN DE INVESTIGACIÓN BIOTECNOLÓGICA:
- Id a la derecha en el primer cruce del Gran Hotel Caballito de Mar, derrotad a Kangeroo y completad el nivel.
TREN DE PESADILLA:
- Terminad el Templo de Azazel, Corredor Central.
NIVEL DEL PABELLÓN SUBTERRÁNEO:
- Completad el Lugar de Excavación de la Decimosexta Expedición Arqueológica en el modo de dificultad difícil.
ANNA:
- Acabad con ella en la Torre del Milenio en la Corporación G.
REY DE LA ARMADURA:
- Vencedle en el Cementerio Perdido.
ASUKA:
- Derrotadla en el Dojo de las Artes Marciales Tradicionales de Estilo Kazama.
BAEK:
- Dadle para el pelo en el Complejo Industrial del Canal de la Costa Oeste.
BOB:
- Vencedle en la Onceava Avenida del Distrito Central.
RAVEN:
- Poned el sinónimo de ganar que queráis, pero hacedlo en el Pasaje Subterráneo Secreto.
ROGER JR.:
- Lo mismo, pero ahora en las Industrias Mishima, Ruinas de la Estación de Investigación Biotecnológica.
STEVE:
- Zumbadle en la Puerta del Abismo.
WANG:
-Acabad con él en





Fujian Tulou.
XIAOYU:
- Ganadla en la Escuela Politécnica Mishima.
YOSHIMITSU:
- Vencedle en la Isla Kigan.
BRUCE:
- Acabad con él en el Servicio se Seguridad G, Centro de Operaciones.
BRYAN:
- Dadle caña en los Bosques del Sur.
CHRISTIE:
- Vencedle en el Gran Hotel Caballito de Mar.
JIN MALVADO:
- Derrotadle en el Tren de Pesadilla.
HWOARANG:
- Lo de siempre, pero ahora en la Autopista Industrial 357.
HEIHACHI:
- Ya sabéis qué, pero en la Finca Mishima.
JACK-6:
- A humillarle en la Terminal 3 del Contenedor.
JIN:
- Derrotadle en el Templo de Azazel, Corredor Central.
JULIA:
-Esta vez os toca acabar con todos los enemigos en Ciencia y Tecnología G, Edificio de Investigación 3.
KAZUYA:
- Acabad con él en la Corporación G, Helipuerto de la Torre Millenium.
KING:
- Dadle su merecido con Marduk en el Gimnasio de Artes Marciales Mixtas "Reino Salvaje".
KUMA O PANDA:
- Venced a Kuma en el Parque Natural del Norte.
DRAGUNOV:
- Acabad con él en el Terminal 7 del Contenedor.
EDDY:
- Haced lo propio en el recinto del Cuarto Grupo de Operaciones Especiales.
FENG:
- Dejadle KO en el Templo Desierto.
GANRYU:
- Vencedle en el Establo Aranami.
LAW:
- Dadle "pal" pelo en el Distrito Oeste, Chinatown.
LEE:
- Lo mismo de siempre pero en los Sistemas Violetas.
LILI:
- Vencedla en el Puerto de La Reina.

SELECCIONAR LA POSE DE VICTORIA

Justo antes de que comience la secuencia de victoria al final del combate, dejad pulsado el botón de puñetazo izquierdo, puñetazo derecho, patada izquierda o patada derecha. De esta forma podréis elegir la pose que realiza vuestro personaje.



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Skate 2 y 3

Hola "hobby consoleros"; leo vuestra revista desde que tenia 10 años. Bueno, no hablo más que si no me subo por los discos...ja, ja, ja. Muchas gracias si se publica y si no, pues gracias por leerlo. Uso la XXL, no estoy gordo, es que soy muy alto.
Que viva Hobby consolas, y el Skate. Aquí van los trucos:

SKATE2

PARA USAR A BIG BLACK COMO PATINADOR:
- letsdowork.

SKATE3

Primero debéis poner en Pause mientras estéis jugando. Os vais a la derecha del todo y pondrá "Extra", le dais ahí, después a "Introducir cheats". Allá van:
PARA ELIMINAR LAS RUEDAS Y LOS EJES:
- mcfly (solo se puede usar en skate libre).
PARA HACER AL SKATER PEQUEÑO, CABEZÓN Y PIES GRANDES:
- miniskaters.
LOS PEATONES TE SIGUEN COMO ZOMBIES:
- Zombie.
AHORA, EL TRUCO ESTRELLA PARA MANEJAR A ISSAC, EL PERSONAJE DE DEAD SPACE. INTRODUCID:
- Deadspacetoo.

Juan Antonio Guillamón (email)

Wii

Dragon Ball: Revenge of King Piccolo

PERSONAJES PARA EL MODO TORNEO

Si sois unos "frikis" de la serie, aquí tenéis esos personajes secundarios tan encantadores para que luchéis con ellos.

AKKUMAN:
- Recoged todos los tesoros del nivel 6.

ARALE:
- Encontrad todos los tesoros del juego y alcanzad el rango S en todos los niveles.

BLUE:
- Conseguid todos los tesoros del nivel 3.

DRUM:
- Recoged todos los tesoros del juego y llegad al rango S en diez niveles.



GRAN REY DEMONIO PICCOLO (VIEJO):
- Conseguid todos los tesoros del juego, así como el rango S, en quince niveles.

GRAN REY DEMONIO PICCOLO (JOVEN):
- Recoged todos los tesoros del juego y llegad al rango S en veinte niveles.

MUMMY BOY:
- No dejéis ni un solo tesoro en el nivel 6.

MURASAKI:
- Recoged todos los tesoros del nivel 2.

SON GOHAN:
- Haceos con todos los tesoros del nivel 6.

TAMBOURINE:
- Terminad el juego.

TAO PAIPAI:
- Conseguid todos los tesoros del nivel 4.



Naruto Clash of Ninja Revolution 3

TODOS LOS PERSONAJES

Conseguid lo que os indicamos a continuación para desbloquear todos los personajes (y son unos cuantos) de este juego del ninja rubio.



ANBU KAKASHI:
- Completad el 40% de las misiones, incluyendo el rango S para Kakashi y el 20% de las misiones para el resto de personajes. Luego, volved a hacer la misión de rango S de Kakashi y compradlo en la tienda.

ANKO:
- Terminad el modo historia con Dificultad 2 y Poder de Ataque 2 y adquiridlo en la tienda.

ASUMA:
- Compradlo en la tienda o completad el modo historia y comprad otro personaje cualquiera.

BAKI:
- Adquiridlo en la tienda o completad el modo historia y comprad otros personajes.



BANDO:
- Acumulad como mínimo 70.000 ryo después de haberlo comprado todo.

CHIYO:
- Completad el modo historia con Dificultad 2 y Poder de Ataque 2 y luego haceos con él en la tienda.

CHOJI:
- Terminad el modo historia con Dificultad 2 y Poder de Ataque 2 y compradlo en la tienda después.

DEIDARA:
- Haced lo mismo que en el caso anterior.

HIDAN:
- Completad el 30% de las misiones de Deidara, Sasori, Hiruko, Itachi y Kisame y compradlo en la tienda.

HINATA:
- Finalizad el modo historia con Dificultad 2 y Poder de Ataque 2 y después a comprarlo en la tienda.

HIRUKO:
- Concluid el modo historia con Dificultad 2 y Poder de Ataque 2 y luego adquiridlo en la tienda.

ITACHI:
- Haceos con él en la tienda o finalizad el modo historia y comprad otros personajes.

KABUTO:
- Comprad el primer grupo de personajes y luego id a la tienda.

KAGURA:
- Adquiridlo en la tienda o completad el modo historia y comprad otros personajes.



KAKUZU:
- Llegad al 30% de las misiones de Deidara, Sasori, Hiruko, Itachi y Kisame y compradlo en la tienda.

KANKURO:
- Haced lo mismo que para el personaje anterior.

KIBA:
- Terminad el modo historia con Dificultad 2 y Poder de Ataque 2 y luego compradlo en la tienda.

ESCENARIOS DESBLOQUEABLES

Para echar alguna pelea en un escenario diferente, haced lo que os indicamos:



INTERSECCIÓN:
- Desbloquead los demás escenarios y luego compradlo en la tienda. Os costará 4.000 ryo.

CAMINO DE SHIRATO:
- Desbloquead los demás escenarios y luego adquiridlo en la tienda por 4.000 ryo.

SANTUARIO SILENCIOSO:
- Desbloquead el Camino del Depósito, Calle Shirato e Intersección y luego haceos con él en la tienda por 5.000 ryo.

CAMINO DEL DEPÓSITO:
- Conseguid primero los demás niveles y luego compradlo en la tienda por 4.000 ryo.

Resident Evil Zero

DESBLOQUEAR NUEVO VESTUARIO

Si completáis el juego en modo Normal o Difícil, encontraréis la llave del armario en el inventario de Rebecca, al iniciar un nuevo juego.

MINI-JUEGO LEECH HUNTER

Completad el juego en cualquier nivel de dificultad.

MINI-JUEGO LEECH HUNTER

Cuando abráis el mini-juego de Leech Hunter, obtendréis las ventajas que se muestran a continuación para la campaña principal, siempre y cuando recojáis el número de sanguijuelas que se especifica en cada caso.



sí, son asquerosas, pero oye, valen su peso en premios.

MUNICIÓN ILIMITADA PARA TODAS LAS ARMAS QUE ENCONTREMOS:
- 100 sanguijuelas.

PISTOLA MAGNUM:
- De 90 a 99 sanguijuelas.

MUNICIÓN ILIMITADA PARA EL RIFLE DE CAZA:
- De 60 a 89 sanguijuelas.

MUNICIÓN ILIMITADA PARA TODAS LAS PISTOLAS QUE ENCONTREMOS:
- De 30 a 59 sanguijuelas.

MUNICIÓN PARA LA AMETRALLADORA:
- De 1 a 29 sanguijuelas.



TODOS LOS EXTRAS

Completad el juego en el nivel de dificultad Normal o Difícil obteniendo la clasificación que se especifica en cada caso, para desbloquear el extra correspondiente.

LANZACOHETES, AMETRALLADORA, LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Alcanzad el Rango S, completando el juego en 3:30 horas o menos.

AMETRALLADORA, LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Alcanzad el Rango A, completando el juego entre 3:31 - 5:00 horas.

LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Conseguid el Rango B, completando el juego entre 5:01 - 7:00 horas.

LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Lograd el Rango C, completando el juego



entre 7:01 - 9:00 horas.

LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Alcanzad el Rango D, acabando el juego en 9:01 horas o más.

Simanimals Africa

UNOS ANIMALES... DIFERENTES

Pulsad el botón de pausa y seleccionad la opción introducir códigos.

45SBYV:
- Cebra tipo arco iris.

FCWJ6W:
-Elefante de color rosa.

Toy Story 3

ESTRELLAS DORADAS

Para lograr todas las estrellas doradas del juego no tenéis más que seguir estos pasos.

AMATEUR BUG COLLECTOR:
- Rescatad 3 orugas.

AMATEUR GHOST SUCKER:
- Capturad tres fantasmas con el pararrayos.

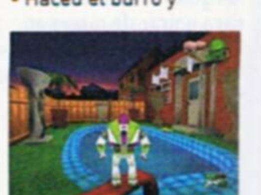
AMATEUR HAUNTER:
- Poseed 3 ciudadanos.

AMATEUR KICKER:
- Dadle una patada a 5 ciudadanos.

AVID CUSTOMER:
- Recoged todas las personalizaciones de Haunted House, Glen Encantado y Puerto Espacial de Zurg.

BIG SPENDER:
- Gastad, o más bien derrochad, 30.000.

BREAKING BOARDS:
- Haced el burro y





destrozad 25 cajas y barriles.

ENCHANTED SHERIFF:
- Completad todas las misiones encantadas de Glen.

GONE WANDERIN':
- Recorred una larga distancia a pie. Ahora que es época de Camino de Santiago nunca viene mal practicar un poco.

HAUNTED EXPLORER:
- Encontrad todas las cápsulas con premio en la casa encantada.

HAVING A BALL:
- Golpead 30 cosas con una pelota.

JR MONSTER SLAYER:
- Destruid al menos 5 gárgolas.

JR PIXIE TORCHER:
- Incendiad 5 pixies con un dragón.

JR RE-ANIMATOR:
- Cread 3 ciudadanos zombie.

JUMPIN' JACKRABBITS!:
- Saltad una larga distancia con precisión.

KNOCK IT OFF:
- Aporread a 10 encomendadores de misiones.



LONG HAUL:
- Explorad una zona, da lo mismo la que sea, en un vehículo.

MASTER GROWER:
- Aumentad de tamaño 10 cosas.

MASTER MONSTER SLAYER:
- Destruid al menos10 gárgolas.

MASTER PIXIE SLAYER:
- Derrotad al menos a 10 pixies.

MASTER RE-ANIMATOR:
- Cread 10 ciudadanos zombie.

MASTER SHRINKER:
- Reducir 10 cosas de tamaño.

MINER 49ER:
- Poned minas a 15 vetas de oro.

MISSION MASTER:
- Completad 50 misiones.

ON A MISSION:
- Completad 10 misiones.

PARACHUTE KING:
- Golpead a 15 objetivos de paracaidista.

POWER SHOPPER:
- Comprad 10 cosas del catálogo.

PRIZE CAPSULE COLLECTOR:
- Conseguid 15 cápsulas de premio.

PRIZE CAPSULE ENTHUSIAST:
- Lograd 25 cápsulas de premio.



PRO KICKER:
- Patead a 10 ciudadanos.

RIDIN' THE RANGE:
- Viajad una larga distancia en "Bullseye".

RIDING THE RAILS:
- Recorred una larga distancia deslizándoos por los raíles.

ROLLY POLLY:
- Conseguir 40 "barrel rolls" con un vehículo.

SADDLE THE DRAGON:
- Viajad una larga distancia en dragón.

SAVING UP:
- Conseguid más de 30.000 de oro. Una fortuna en toda regla.

SHERIFF OF THE FUTURE:
- Completad todas las misiones del puerto espacial de Zurg.

SPACE EXPLORER:
- Conseguid todas las cápsulas de premio en el puerto espacial.

SPOOKY SHERIFF:
- Lograd todas las cápsulas de premio en la casa encantada.

STRONGMAN:
- Cargad con un objeto pesado durante una larga distancia.

SWIMMING LESSONS:
- Tirad a 5 ciudadanos al agua que ahora con el calor lo van a agradecer mucho.



TRIPLE FLUSHER:
- Tirad de la cadena 3 veces.

UNDER THE SEA:
- Saltad sobre el agua 10 veces.

WAND WAVER:
- Dadle alas al menos a 10 cosas.

WINNER'S CIRCLE:
- Participad en 20 carreras "Bullseye".

WOODLAND EXPLORER:
- Encontrad todas las cápsulas de premio en las nubes.

ZURG BOT SMASHER:
- Destruid 3 robots de Zurg.

ZURG BOT DESTROYER:
- Destruid 10 robots de Zurg.

WWE Smackdown vs Raw 2010

■ **TODOS LOS PERSONAJES**

Para repartir leches y palos como nadie usando a cualquier personaje de los disponibles en el juego.



COWBOY BOB ORTON:
- Jugando como Randy Orton, no deis ningún golpe con el botón A en la semana 9.

DUSTY RHODES:
- Jugando como Randy Orton, ganad a Cody Rhodes en WrestleMania y conseguid un K.O. ganando a Dusty después de la lucha.

EVE:
- Jugando como Mickie James, hacedle un KO a Maryse en la semana 2.

EZEKIEL JACKSON:
- Jugando como un CAW, sacad a cada oponente del ring en el Fatal 4-way de la semana 3.

GREEN Y RED:
- Jugando como Randy Orton, rechazad la ayuda de Cody, y hacedle tres reversal a Batista en la semana 3.

JESSE:
- Jugando como Edge,



conseguid hacer un finisher a todos vuestros oponentes en la semana 2.

MR. MCMAHON:
- Jugando como Edge, subid a Triple H en la mesa de los comentaristas en la semana 11.

"THE MILLION DOLLAR MAN" TED DIBIASE:
- Jugando como Randy Orton, ganad a Ted DiBiase Jr. en Road to Wrestlemania y hacedle un K.O.

THE ROCK:
- Terminad el modo Road to Wrestlemania como Randy Orton para poder conseguir a este luchador metido a actor.

TRISH STRATUS:
- Terminad el modo Road to Wrestlemania como Mickie James y Stratus será vuestro para siempre.



TRUCOS A LA CARTA

No More Heroes 2

Marino Lagunaro (email)
Viva el verano amigos. Es lo primero que se me ocurre, porque creo que no hay mejor forma de empezar este correo. Estos meses estoy disfrutando como nunca con mi consola y en concreto con «No More Heroes 2». Si me pudierais dar algún truco, la felicidad sería total. Gracias. Un saludo.

Hola Marino. Lo que más nos gusta en el mundo es hacerte feliz, así que aquí van esos trucos para que lo pases de lujo.

■ **NIVEL DE DIFICULTAD MAYOR**
Este modo se desbloqueará cuando completes el juego en el nivel medio de dificultad.

■ **DESBLOQUEAR DEATMATCH**
Completa el juego y podrás seleccionadlo en el menú principal.

■ **VER EL TRAILER DEL E3**
Cuando hayas completado el juego, ve al Menú TV y podrás visualizarlo.

■ **CONSEGUIE EL VÍDEO BJ5**
Completa el juego BJ5 y podrás verlos en el Menú TV.

■ **JUGAR SIN CHAQUETA**
Completa todas las misiones del tipo revancha.

■ **DESBLOQUEAR EL NUEVO JUEGO+**
Completa el juego y salva la partida. Al comenzar de nuevo podrás iniciar una nueva aventura con todo el equipamiento y los objetos recogidos en la partida anterior.

■ **MÁSCARAS NO MORE HEROES**
Si al jugar a esta segunda parte de la saga tienes una partida guardada de «No More Heroes», todas las máscaras que recojas durante el juego se colocarán en las paredes de la habitación del protagonista.

■ **ATAQUE "STEP-IN SLICE"**
Para conseguirlo tienes que jugar a los minijuegos en la habitación con Jeane. Si el peso llega a ser menor de 11 libras este nuevo ataque se activará para que puedas utilizarlo.

■ **HABILIDAD MEMORIA DEMONÍACA**
Esta vez es el gato el que debe bajar de peso por debajo de las 11 libras. Al lograrlo, la habilidad Memoria Demoníaca del primer «No More Heroes» quedará desbloqueada. Se emplea agitando el Nunchako y libera más energía de la normal.

■ **LIBRARSE DE LA MUERTE**
Cuando te quedes sin vida, mientras Travis cae, agita rápidamente el Nunchako y el Wiimote. Si lo haces correctamente, Travis no morirá, sino que volverá a levantarse con una pequeña cantidad de salud. Ten cuidado, porque no funcionará si lo haces cuando ya esté tirado en el suelo; solo mientras está cayendo. Esta habilidad especial sólo puede utilizarse 5 veces seguidas.

■ **CONSEGUIR UN GOLPE MORTAL**
Si mueves el Wiimote de nuevo, pero esta vez justo hacia donde la flecha señala al atacar, Travis realizará un golpe algo más fuerte de lo normal y más poderoso.

■ **CONTRARRESTAR ATAQUES**
Para contrarrestar ataques y prevenir el daño, pulsa **Z** justo en el momento en el que te van a golpear. Haciendo esto se te permitirá a su vez contra-atacar para hacer frente a los enemigos.



NINTENDO DS

Alicia en el País de las Maravillas



DGAMER DESBLOQUEABLES
Registraos en la página del juego para obtener una cuenta DGamer y cread un avatar para desbloquear estos ítems. Las acciones que os indicamos a continuación podéis hacerlas en modo offline.
VESTIDO DE ALICIA Y ARMADURA DE ALICIA:
- Ganad todas las piezas de la armadura mágica.
VESTIMENTA DE ORUGA:
- Conseguid que Absolem se una al grupo.
VESTIMENTA DE CHESHIRE:
- Conseguid que Cheshire se una al grupo.
ABRIGO DE LIRÓN:
- Introducid "3676" en la pantalla de contraseña.
VESTIMENTA DEL SOMBRERERO:
- Conseguid que el Sombrerero se una al grupo.
ORACULUM VIVO:
- Desbloquead todos los capítulos.
MAESTRO DE ROMPECABEZAS:
- Encontrad todas las piezas del mapa y explorad todas las ubicaciones del mapa.
VESTIMENTA DE LA GUARDIA ROJA:
- Venced a uno de los guardias rojos más duros.
CONEJO APURADO:
- Venced a 50 enemigos usando la habilidad "McTwisp's SLOW DOWN".
SALVADOR DE UNDERLAND:
- Venced al Jabberwocky!.
EL PARCHE DE STAYNE:
- Venced a Stayne doble.
EL MANTO DE STAYNE:
- Venced a Stayne simple.
ESPADA VORPAL:
- Encontrad la espada Vorpal.
RARO, SABIO Y MALICIOSO:
- Conseguid los tres personajes que faltan en el grupo.
LA CHAQUETA DEL CONEJO BLANCO:
- Completad el capítulo número 1.

Dragon Ball Origins 2

DESBLOQUEAR EL SOUND TEST
Para conseguirlo tenéis que finalizar todos los niveles de la historia principal y todos los niveles extra.

Madagascar Kartz

PERSONAJES NUEVOS
Para poder correr con algunos de estos simpáticos animales, haced lo que toca en cada caso.



BOB:
- Conseguid la Nueva York Cup.
MONOS:
- Debéis conseguir la Copa Wild y Wacky.
PINGÜINOS:
- Conseguid la Copa Zany.
SHREK:
- Ganad la Copa de Agua.

The Legend of Zelda: Spirits Tracks

CONSEGUIR TODOS LOS TESOROS
Tanto si habéis jugado al juego y se os pasado alguno por alto, como si vais a jugarlo de nuevas, aquí van unos consejos para encontrarlos todos. Ahora no tenéis excusa que valga para no tener más tesoros que la Torre de Londres.
REGIÓN DE LOS BOSQUES:
TESORO EN ALDEA NOSTRA:
- Buscad un árbol con una colmena junto al que espera un niño. Rodad contra el árbol y escapad de las abejas. Al hacerlo el niño os dará un tesoro.
TESORO EN EL CASTILLO DE HYRULE:
- Id hasta la primera planta del interior del castillo y entrad por una salida al oeste. En una terraza os espera el tesoro.
TESORO EN GRANJA:
- Localizad una zona con agua en la que hay una isla. Al norte hay un puente al que llegaréis desde un saliente. El tesoro es vuestro.
REGIÓN DE LAS NIEVES:
TESORO EN EL ALTAR DE LAS NIEVES:
- Conseguid el Sello de las Nieves y Vaporo os dará 100 libras.
TESORO EN LA CASA PONTONES:
- En la propia casa, buscad cuatro piedras a la derecha en el nivel más bajo. Destruidlas y entonad el Canto revelador.
TESORO EN EL LAGO HIELOSTONE:
- Al noroeste del lago, usad el látigo para desplazaros por los salientes del acantilado. Al final está el tesoro.

DRAGON QUEST IX

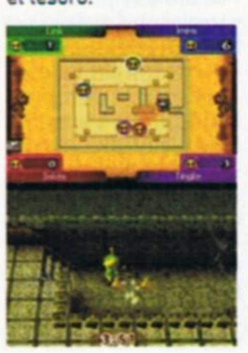
OBJETOS POR MINIMEDALLAS
A medida que se avanza en la aventura se van consiguiendo minimedallas que podéis canjear por valiosos objetos. Lo que tenéis que hacer es dárselas al pirata Dourbridge. Los objetos que se pueden conseguir son:



LLAVE DE LADRÓN:
- 4 minimedallas.
BANDANA DE MERCURIO:
- 8 minimedallas.
TRAJE DE CONEJO:
-13 minimedallas.
JERSEY JOLLY ROGER:
-18 minimedallas.
MEDIAS TRANSPARENTES:
- 25 minimedallas.
ESPADA MILAGROSA:
-32 minimedallas.
ARMADURA SAGRADA:
- 40 minimedallas.
MUÑEQUERA DE METEORITO:
- 50 minimedallas.
CASCO OXIDADO:
- 62 minimedallas.
TÚNICA DE DRAGÓN:
- 80 minimedallas.



REGIÓN DE LOS MARES:
TESORO 1 EN CANALIAS:
- Id a la choza del noreste de la aldea y luego a los islotes que hay a la izquierda.
TESORO 2 EN CANALIAS:
- Dentro de la misma choza hay una niña que os preguntará si es la más guapa. Mentidle diciendo que sí (hablando por el micrófono). Os dará un tesoro como premio.
TESORO EN EL ALTAR DE LOS MARES:
- En las islas de las seis cabezas de piedra, id hasta la parte más alta del noreste. Veréis dos pájaros; coged uno y planead hasta una de las islas. Subid a lo más alto y dejaos caer planeando hasta alcanzar otra isla que hay al sur.
100 RUPIAS Y TESORO 3 EN CANALIAS:
- En la isla más al este de Canalias, tocad el Cantar del ave y agarrad el pájaro que aparecerá después. Id con él hasta la lista del centro, en cuyo norte se encuentra el tesoro. Ah, y en la isla del oeste encontraréis otro más.
REGIÓN DE FUEGO:
TESORO EN ALDEA GORON:
- Colocaos en el sitio donde estaba el maestro Llavero, descended y girad a la derecha. Pasad la zona de lava y encontraréis el tesoro.
TESORO EN ALTAR:
- Encended cinco antorchas en el Altar del Fuego y se desplegarán tres puentes. Subid por las escaleras que hay a la izquierda y atravesad el puente de la izquierda.
TORRE DE LOS DIOSES:
TESORO EN EL NIVEL 1:
- Id al primer nivel y luego a la esquina noroeste de la primera planta. Destruid la grieta con una bomba y el tesoro será vuestro.
TESORO EN EL NIVEL 3:
- En el tercer nivel, id al norte de la primera planta y haced explotar la pared de las dos antorchas.
TESORO EN EL NIVEL 5:
- Conseguid las tres Lágrimas de la luz, id a la primera planta. Buscad un bloque cuadrado y subidlo usando el espectro. Id con Link a la izquierda y cuando lleguéis a unos bloques de piedra cuadrados hacedlos explotar con las bombas. Entrad y dirigíos abajo a la derecha para conseguir el tesoro.



PSP

Dante's Inferno



■ CONSEGUIR CÓMIC DESBLOQUEABLE
Completad el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear un cómic basado en el juego.

■ DIFICULTAD INFERNAL
Completad el juego en cualquier nivel de dificultad.

■ OBTENER ALMAS ILIMITADAS
En ocasiones, Virgilio aparece en los puntos de guardado. Si os acercáis a él y presionáis **R**, os narrará una parte de la historia. Si volvéis a hacerlo, Virgilio contará algo más y os dará algunas almas. Una vez obtengáis las almas, guardad la partida y suicidaos o cargad la partida desde el punto guardado. Virgilio volverá a aparecer y obtendréis más almas. Realizad este truco las veces que queráis para ir consiguiendo almas. Otra forma de conseguir almas es en la Lujuria. Donde la Emperatriz descansa su mano sobre el elevador deberéis tirar de las palancas de uno u otro lado de esa zona. En vez de tirar de las palancas, seguid matando a los enemigos, que saldrán constantemente, para obtener cuantas almas queráis.

Fullmetal Alchemist

■ CONSEGUIR MISIONES EXTRA
Cuando hayáis terminado el juego, podréis acceder al contenido extra yendo al Menú Principal, opción especial y luego opción de Introducir clave:



BOND OF 2 SOULS:
- X, ↓, →, ←, ▲, ●, →.

THE ETERNAL BREAK:
- ↑, ▲, ●, →, ■, ↑, X, ←.

2 HEROINES:
- ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←.

Marvel Ultimate Alliance 2

■ TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS
En "Datos del Héroe" o "Seleccionar Equipo", introducid estas



,combinaciones de botones.

MÁXIMO DE DINERO:
- ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓.

TODOS LOS HÉROES ALCANZAN EL NIVEL 99
- ↓, ↑, ←, ↑, →, ↑, ←, ↓.

DESBLOQUEAR TODOS LOS PERSONAJES:
- ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, →.

Metal Gear Solid: Peace Walker

■ CONSEGUIR A HIDEO KOJIMA
Es posible reclutar a HIdeo Kojima para The Destination of the Nuclear Warheads, escena interactiva del videojuego, seleccionando el vehículo que tenga como matrícula la siguiente frase: Centro America 63824 Peace Sentinel.



■ CAMISETAS DESBLOQUEABLES
En el menú de inicio del juego, dirigíos a Extras, luego a Network y finalmente a Introducir Código para poder conseguir camisetas con estas claves. Tened en cuenta que es necesaria una cuenta en PS Network para poder desbloquearlas.

2000016038415:
- Camiseta negra con el logo blanco de Peace Walker.

2000016035902:
- Camiseta color oliva con un logo de Arte de Snake.

2000016032338:
- Camiseta gris con un logo de Arte de Snake en la espalda.

2000016032574:
- Camiseta gris con un logo de MSF.

NARUTO ULTIMATE NINJA 3

■ CLAVES PARA EL ÁRBOL DEL TEMPLE
¡¡Hola a todos!!
Bueno, pues aquí os dejo las claves para «Naruto Shippuden Ultimate Ninja Heroes 3». Tenéis que introducirlos en el Árbol del Temple y dentro, introducir contraseña. Aquí os dejo todas las claves que he conseguido. La mayoría son para técnicas ocultas y para figuras para poner de tema en el juego:

TIERRA:
- Oveja-Jabalí-Perro.
- Gallo-Buey-Serpiente.
- Rata-Jabalí-Mono.
- Mono-Jabalí-Gallo.

TRUENO:
- Serpiente-Dragón-Mono.
- Perro-Tigre-Jabalí.
- Rata-Serpiente-Caballo.
- Tigre-Gallo-Perro.
- Oveja-Buey-Perro.
- Oveja-Buey-Gallo.
- Mono-Gallo-Serpiente.
- Mono-Perro-Buey.
- Gallo-Jabalí-Perro.

FUEGO:
- Buey-Conejo-Caballo.
- Oveja-buey-tigre.
- Perro-conejo-tigre.
- Rata-conejo-mono.
- Dragón-rata-mono.
- Serpiente-dragón-conejo.
- Caballo-conejo-oveja.
- Oveja-jabalí-buey.
- Mono-jabalí-conejo.
- Gallo-conejo-jabalí.

VIENTO:
- Conejo-Dragón-Buey.
- Rata-conejo-buey.
- Buey-jabalí-conejo.
- Dragón-oveja-gallo.
- Dragón-caballo-rata.
- Gallo-buey-tigre.
- Perro-jabalí-caballo.

AGUA:
- Serpiente-Dragón-Buey.
- Perro-Rata-Gallo.
- Perro-Serpiente-Buey.
- Rata-Tigre-Rata.
- Buey-Perro-Oveja.
- Dragón-Jabalí-Perro.
- Caballo-Rata-Buey.

Íñigo Gascón (email)

Half Minute Hero

■ DESBLOQUEAR MODOS EXTRA
Para darle un poco más de vidilla al juego.

HÉROE 3:
- Completad Héroe 300.

HÉROE 300:
- Terminad Caballero 30.

CABALLERO 30:
- Terminad Héroe 30, Rey Demonio 30 y Princesa 30.



■ REPRODUCTOR DE MÚSICA
Completad Héroe 3. Una vez lo hayáis conseguido, presionad el botón Select para abrir el reproductor de música.

NBA Live 2010



■ TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS
Introducid los siguientes códigos en el menú de opciones para conseguir los extras.

HDOGDRAWHOTICNS:
- Partidos clásicos Hardwood extras de los Cleveland Cavaliers, Golden State Warriors, Minnesota Timberwolves, Orlando Magic, Philadelphia 76e.

ADAODQAUIEINTS1:
- Zapatillas Adidas Equations.

ATCIADSSTSDHECF:
- Zapatillas Adidas TS Creators.

CEOBDABACARSTCY:
- Camisetas alternativas del Charlotte Bobcats' 2009/2010 Race Day.

IAPORCDIAN3EJIS:
- Zapatillas Jordan CP3 IIIs.

EMLARMEOO6AJDSN:
- Calzado Jordan Melo Més.

AONDSUILYJRSPXT:
- Zapatillas Jordan Sixty Pluses.

NISHRAG1ROSMADO:
- Camiseta alternativa de los New Orleans Hornets' 2009/2010 Mardi Gras.

AOIEUCHRAHELGN:
- Zapatillas Nike Huarache Legions.

KK2TESAOSEPINRD:
- Zapatillas Nike KD 2s.

ARD8SISCDNATSTR:
- Zapatillas TS Supernatural Creators.




TRUCOS A LA CARTA

Naruto Ultimate Ninja 3

Nacho Fernández (email)
Estimada Hobby Consolas, solicito ayuda, ya que sois la mejor revista. En los trucos de PSP de la revista de junio poníais en el videojuego Naruto cómo conseguir el fondo de Naruto. Yo introduje la contraseña y me salió. A partir de ahí bien, pero luego le daba a ponerlo como fondo de pantalla, y cuando voy a fotos no me aparece y en ajustes de tema tampoco. Por favor, respondan a mi duda. Soy Nacho y tengo 12 años. Desde Asturias, un saludo.

Hola Nacho, una vez que hayas desbloqueado el tema, el propio juego debería darte la opción de ponerlo como fondo de pantalla. Compruébalo y, una vez hecho, busca en cambiar tema.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Para mí también se terminan las vacaciones. Pero en lugar de la "vuelta al cole" voy recogiendo mi entrada para el Tokyo Game Show... ¿Me veis? Soy el de la mochila que se está colando...

Juegos para el sixasis

@Hola, Yen. ¿Qué tal? En la playa, supongo. Yo acabo de comprarme una PS3 ¡y ya tengo unas cuántas dudas que espero que puedas resolver! Gracias de antemano.

■ **He aprovechado la reciente oferta de ‹Uncharted 2› y me ha encantado, ¿Se sabe ya algo de la tercera parte de la saga?**

No. Habrá que esperar, pero yo apostaría a que se presenta en el E3 de 2011 y sale a finales de ese año. Y… quizá en 3D.

■ **También he jugado a ‹Assassin's Creed II› y no he podido evitar preguntarme dónde y en que época estará ambientada su secuela (me refiero a ‹Assassin's Creed III›).**

No hace mucho apareció una imagen que supuestamente salió de Ubi en la que se intuye que puede estar ambientado en Egipto. Es solo un rumor… pero suena bien.



ASSASSIN´S CREED III podría desarrollarse en Egipto, o al menos eso es lo que se desprende de esta imagen que se filtró a través de los estudios de Ubisoft en la que se ve a este personaje con las pirámides a su espalda..

■ **Soy fan del grupo Red Hot Chili Peppers y me preguntaba si son ciertos los rumores que corren sobre un posible Rock Band dedicado a ellos.**

El disco "Blood Sugar Sex Magik" del grupo californiano ya se podía adquirir para «Rock Band» a través de contenido descagable. No he oído nada de que se vaya a lanzar uno sobre ellos.

■ **Por último, me gustaría saber si va a salir algún juego que aproveche mejor el Sixaxis, como por ejemplo algo parecido a ‹Kororinpa› de Wii o ‹Locoroco› o ‹Mercury Meltdown› de PSP.**

Pues teniendo en cuenta que Move está a la vuelta de la esquina, no creo que Sony se centre mucho en este mando, aunque sí es posible, como se ha mostrado en alguna presentación, que pueda utilizarse el Sixasis en vez del navigator para jugar con Move.

Lluís Campos

¿La pregunta del mes?

¿Quién desarrollará las próximas entregas de ‹Call of Duty›?

■ **Hola Yen, ahora que Infinity Ward se ha disuelto, quién se encargará de las sucesivas entregas de la saga ‹Call of Duty›?**

Lo que ha ocurrido es que los miembros de Infinity Ward se han desvinculado de Activision, y no descartes que desarrollen un nuevo "shooter" bélico dentro de su estudio Respawn Games. Mientras tanto, los encargados de continuar con la saga «Call of Duty» serán Treyarch (los creadores de «Black Ops» y «World at War») y un estudio de reciente creación llamado Sledgehammer Games, formado por los miembros de Infinity Ward que se quedaron en Activision y liderado por Glen Schofield, el creador de «Dead Space». Como ves, la saga más popular de los últimos tiempos ha quedado en muy buenas manos.

Miguel Ángel Gallego (Madrid)

Diseñador de juegos

@Hola, Yen. Esta es la primera vez que escribo y espero que me contestéis, ya que estoy un poco perdido.



PHANTASY STAR PORTABLE 2 llegará a finales de año para PSP. Un juego de rol clásico que continúa la historia de «Phantasy Star Universe» con un sistema de combates mejorado e incluirá un multijugador online para 4.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas



■ **Creo que eres un gran experto y por eso te consulto, me llamo Álvaro y a pesar de tener 16 años estoy muy seguro de mi futuro. Quiero dedicar mi vida a la creación y desarrollo de videojuegos, mi gran pasión. Pero aunque ya estoy seguro de lo que quiero hacer en mi vida no sé lo que tengo que estudiar con seguridad. Lo que sí sé es que quiero dedicarme principalmente a la creación del aspecto grafico del videojuego mas que a lo referido a la programación.**

Ya hay cursos de diseño y programación de videojuegos en escuelas y Universidades. La Universidad Europea de Madrid tiene un Máster en Diseño y Programación de juegos. En nuestra sección de noticias de este mes tienes bastante información.

■ **Soy sevillano y ya aprovecho para realizar un par de preguntas más: ¿Saldrá a la venta algún juego para PSP de rol (preferiblemente en español) que valga la pena? ¿Y algún FPS?**

Pues de rol tienes «Kingdom Hearts», «FF XIII Agito» o «Phantasy Star» pero en "shooters", no hay nada a la vista.

■ **Pasando a PS3 ¿Se sabe algo sobre un juego que continúe la saga de ‹Resistance›?.**

Parece que está en desarrollo, que estaría ambientado en Nueva York y saldría para PS3.

Álvaro Lancharro

« EL DESARROLLO DEL PROMETEDOR BEYOND GOOD AND EVIL II QUEDÓ PARADO HACE UN AÑO Y NO SE HA VUELTO A SABER DE ÉL »

Más juegos de Ratchet y Clank

@ Hola, soy un fan de la revista y no puedo resistirme a preguntaros:

■ **¿Sabéis si Imsomniac van a sacar un nuevo ‹Ratchet and Clank› para PS3?**

No, pero se está especulando con la posibilidad de lanzar un «Ratchet and Clank Collection», al estilo de lo que se ha hecho con «God of War» -y también se va a hacer con «Sly Cooper»-, que recopilaría los 4 juegos aparecidos en PS2 o incluso también los 2 de PSP. Por otro lado, Sony presentó en este E3 «Heroes on the Move», que reunirá en un mismo juego a los protagonistas de «Ratchet», «Jak & Daxter» y «Sly Cooper».

■ **¿‹Naruto Ultimate Ninja Storm 2› va a salir este verano?**

No, en principio está previsto para los últimos meses del año.

Javier Fernández



HEROES ON THE MOVE reunirá en un juego a algunos de los personajes más emblemáticos de PlayStation: Jak, Sly, Daxter, Ratchet, Clank, etc. Será un juego de acción que hará uso de Move. Está previsto para el año que viene.

¿Y Beyond Good & Evil?

@ Hola me llamo Miquel y soy de Valls (Tarragona).

■ **Hace unos meses anunciasteis la llegada de ‹Beyond Good & Evil II› y ya no habéis vuelto a decir nada más. ¿Para cuándo?**

Pues es que la última información sobre este juego data del verano de 2009. Por entonces Ubisoft advirtió que estaban replanteándose el desarrollo del juego. No querían abandonar la licencia, pero tampoco tenían muy claro si seguir con el proyecto o tirar por otro lado. Y así, hasta hoy. Muy bien no pinta, la verdad.

Miquel Sancho

Le gustan las peleas

@ Hola, me gusta mucho vuestra revista aunque la sigo desde hace solo unos años. Ahora mismo tengo una Wii, Xbox 360, PS2, DS (rota) y unas cuantas preguntillas:

■ **¿Qué me recomiendas: esperarme a la nueva 3DS o arreglar la que tengo rota?**

Si no cuesta mucho arreglarla, hazlo, porque a la 3DS aún le queda un rato.

■ **¿Es posible que saquen ‹Chrono Cross› para otra consola?**

No hay el más mínimo indicio de que lo vayan a hacer. ▸▸

Busca originalidad

Javier Tovar

Este otoño e invierno van a estar repletos de verdaderos juegazos para todas las consolas y lo mismo con principios de 2011, pero estoy harto de meter tiros, ser un mafioso, meter mas tiros, pelear en peleas callejeras, meter mas tiros, de jugar a otro «God of War», de jugar a otro «Killzone», de jugar a otro «Need for Speed»... busco experiencias innovadoras, originales, soplos de aire fresco. ¿«God of War: Ghost of Sparta»?, no, gracias, prefiero «Patapon 3», puede que sea otra secuela, pero incluso en la tercera entrega es tan original, innovadora y refrescante como siempre, ¿«Enslaved»?, puede parecer una aventura de acción normal y corriente, pero la ambientación, la mezcla de plataformas, combates y puzles (sin pistolas de por en medio), la historia, la cooperación y la necesidad de supervivencia... Sin duda es mas original que otro shooter, ¿no? Y también hay otros juegos que innovan a lo grande, demostrando un estilo y jugabilidad nunca antes vistas, ¿Habéis visto el juego «El Shaddai: Ascension of the Metatron»? No puede ser mas original, estilo grafico, historia, desarrollo... Tiene muy buena pinta. No digo que los demás juegos sean de baja calidad, no, de hecho la mayoría son verdaderos juegazos, pero yo busco algo mas, algo que me sorprenda, y eso, hoy en día, es difícil de encontrar... Y siempre es de agradecer.

Yen: La innovación siempre entraña riesgos comerciales pero desde luego es necesaria.



El mejor juego de la historia

Álvaro Ruiperez (Toledo)

Hola compañeros de juego. Nunca os he escrito y solo hay un motivo que me ha llevado a hacerlo, el que para mi es el mejor juego de la historia: «SUPER MARIO GALAXY 2». Mirad, he corrido junto al erizo azul en el increíble «Sonic 3», he rejugado 100 veces al maravilloso «Final Fantasy VII», flipé en colores con los «God of War» ,«Shadow of the Colossus», «Resident Evils», «Pong», «GTA», etc... soy poseedor de todas las consolas que han salido al mercado. La ilusión que tenia al abrir esa enorme caja y meter el «Super Mario World» y pasar horas pegado al TV, es algo que jamás pensé que volvería a repetir. Pero NINTENDO lo ha conseguido. El «Mario Galaxy 2» con sus 240 estrellas cada una diferente de encontrar, un juego enorme, precioso, difícil, infantil lo llama más de uno (y a mas de uno me gustaría verle yo intentar coger monedas moradas). No es un protagonista machote cuadrado lleno de armas y poderes. Un simple fontanero que no tiene mas ataque que saltar sobre su enemigos me ha hecho sentir como aquel niño ilusionado que abría su SNES hace ahora 20 años ya que tengo 32. Gracias una vez más a NINTENDO y a todos vosotros y nosotros que hacemos que este mundillo sea considerado como el 8º arte. ¡¡¡¡¡¡DESDE AQUÍ NO A LA PIRATERÍA!!!!!!!!!!!

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Me alegro de que te haya gustado tanto. Desde luego, el juego merece tus halagos.

« NO ES DESCABELLADO QUE SONY LANCE ALGUNA BUENA OFERTA PARA NAVIDADES APROVECHANDO UN PACK DE MOVE Y PS3 SLIM »

¿Qué juegos de lucha (tipo ‹Street Fighter›) me recomiendas para Xbox 360?

Pues, además de los dos «Street Fighter», tienes «Tekken 6» y «Soul Calibur IV», aunque estos dos no tienen el mismo estilo del juego de Capcom.

¿Es cierto que van a sacar la Wii 2? ¿Y la Xbox 720?

Que las vayan a sacar, es posible, pero desde luego no ahora ni en los próximos meses.

¿Qué juego me recomiendas para comprármelo: ‹Bayoneta› o ‹Devil May Cry 4›?

Uf, pues no es fácil. Quizá «Devil May Cry» es más convencional y asequible, mientras que «Bayonetta» tiene un punto más extravagante, con más guiños hacia el jugón… y es más difícil.

Abraham González

Sobre el futuro de PSP

@ Hola Yen. Tengo una PS2 y estoy empezando a considerar darle el descanso que merece. Para ello me he fijado en la PS3 ahora que va costando menos y me la puedo permitir, pero antes me vendría de perlas que me resolvieras algunas dudas.

¿Está prevista alguna rebaja del precio de la PS3 de aquí a final de año (estoy pensando en las próximas Navidades)?

Sony no ha dicho nada, aunque no es descartable que con la llegada de PS Move Sony lance un pack con la consola y el periférico a un precio competitivo.

¿Habrá una edición especial de ‹Metal Gear Solid 4›, tal como ocurrió con el 2 (‹Substance›) y con el 3 (‹Subsistence›)?

Kojima no ha dicho nada y ahora está inmerso en otros proyectos, incluido «MGS Rising». No parece probable.

¿Cabe la posibilidad de que otras compañías puedan imitar lo que ha hecho Sony reeditando las dos primeras entregas de ‹God Of War› en PS2 para PS3?

Sí, ya se ha hecho con «Sly Cooper» y puede que se haga con «Ratchet & Clank» y con «Ico» y «Shadow of the Colossus». A Sega también le gusta la idea, así que no descartes que suceda con alguna de sus franquicias.

¿Hay intención de incluir ‹The Legend Of Dragoon› e ‹ISS Pro Evolution 2› (mis juegos favoritos de PSX) en la PS Store? ¿Por qué las compañías están siendo tan reticentes en Europa a reeditar sus clásicos? ¿Hay alguna causa más o menos oficial, tiene que ver con la piratería?.

Tiene que ver con la rentabilidad. Hay determinados juegos que a las compañías ya no les merece la pena reeditarlos. Y en el caso del juego de fútbol, parece imposible porque han salido muchas entregas después.

Una sobre PSP: ¿Cuál es la postura de Sony ante el estrepitoso fracaso de PSP Go? ¿Hay planes de seguir en el mercado portátil, o Nintendo intimida con su nueva joya, 3DS?

Sony ha vendido 60 millones de PSP en todo el mundo, una cifra que ya hubieran querido para sí muchas consolas a lo largo de la historia. Es cierto que la cifra palidece antes las 130 millones de DS, pero el parque es lo suficientemente grande como para seguir apostando por ella. Es cierto que PSP Go no ha funcionado como se esperaba, en parte porque se han cometido errores de concepto a la hora de convertirla en una máquina con más ventajas que la PSP normal. Pero todo el mundo da por hecho que habrá una PSP 2, o como se llame, en uno o dos años.

Por último, y aún a riesgo de que me incluyas en el ‹¡Qué me dices!› ¿Con quién ibas en el Mundial de fútbol, con Japón o



LEGEND OF DRAGOON es un juego de rol que salió en 2001 para la primera PlayStation, y fue una superproducción para la que trabajaron más de 100 personas de Sony. Por desgracia no tuvo secuelas ni está previsto para PSN.

con España? Un saludo y gracias por tu tiempo.

Ya lo dije el mes pasado, tenía mi corazón dividido, pero una vez que eliminaron a Japón, iba al 100% con España. ¡Menos mal que no se cruzaron!

Luis Carlos (Pontevedra)

Actualizaciones en Xbox 360

@ ¿Qué hay, Yen? Hace poco que leo la revista pero habéis conseguido engancharme. Tengo varias preguntas acerca de mi Xbox 360 y sus juegos.

■ ¿Puedo actualizar la consola sin tener conexión a internet, mediante juegos u otra forma?

Sí, si algún juego incluye el firmware correspondiente.

■ Ahora que va a salir Kinect en unos meses, ¿dejará de hacer falta el pad de control o los juegos serán compatibles con las dos formas de jugar?

En los juegos más clásicos se podrá jugar de las dos formas, aunque habrá juegos específicos que solo podrán ser controlados con Kinect.

■ Y por último, aún no os leía cuando salió ‹Dragon Age Origins›. ¿Me podrías decir la puntuación que le disteis y una pequeña opinión sobre el juego?

Le dimos un 90. Es un buen juego, con un argumento excelente que nos invita a tomar decisiones importantes y tiene una atractiva ambientación al estilo de "El Señor de los Anillos".

Enrique Marqués



PIRATAS DEL CARIBE ARMADA OF DAMNED estará ambientado en el universo de las películas, y será un RPG de acción que quiere llegar hasta las 100 horas de juego y en el que podremos elegir bando. Llegará a finales de año.

« CUANDO LLEGUE KINECT HABRÁ JUEGOS SOLO PARA KINECT, PARA LOS DOS FORMATOS Y PARA EL CONTROL CLÁSICO »

Los piratas del Caribe

@ Muy buenas Yen, ante todo felicidades por esta pedazo de revista, es la segunda vez que os escribo y tengo unas dudillas. Gracias de antemano por las respuestas.

■ ¿Va a salir en España la Edición Gold de ‹Resident Evil 5› para mi Xbox 360? De ser así vendrá con la expansión de ‹Lost in Nightmares› o habrá que descargarla de internet, si hay que descargarla me parecería una tomadura de pelo entonces...

Supongo que te refieres al formato físico, porque sí que la tienes descargable. Pues no hay noticias de que la vayan a sacar en disco en España, aunque puedes hacerte con ella en tiendas de importación como Amazon, además en versión PAL, y con todos los packs descargables incluido «Lost in Nightmares».

■ ¿Se sabe algo mas del juego basado en ‹Piratas del Caribe›? Tenia una pinta estupenda.

Fue mostrado en el pasado E3. Sí que tiene buena pinta. Es un juego de acción y rol para PS3 y 360 con la ambientación de las películas, que promete ser larguísimo y en el que se puede elegir personaje, malo o bueno. Llegará a finales de año.

■ ¿Sabes si piensan sacar para la NDS toda la serie a través de los juegos ‹Dragon Ball Origins›? Es que de ser así nos esperan bastante partes entonces.

De momento han sacado el 2. No hay noticias de que vayan a llegar más.

Isidoro Macias Martín (Cáceres)

Mujeres en pie de guerra

@ ¡Muy buenas, Yen! Me llamo Elia, tengo 20 años y tengo la PS3. Desde los 12 años leo vuestra revista y en el apartado de consultas nunca he leído una pregunta como esta sobre la saga ‹Call of Duty›. Y es que somos muchas chicas que jugamos y no entendemos como en un juego solamente hay hombres en el campo de batalla, "modo multijugador". Bueno, mi cuestión es la siguiente:

■ ¿Sabéis si se podría llegar a hacer una actualización en la »

vuestra OPINIÓN

Carta a PlayStation 2

M. Ángel Sanz (Madrid)

Querida Playstation 2:
Te escribo esta carta, porque veo que tu hora se acerca al final.
Si, así es, da igual los 10 años que has estado peleando con otras consolas, llevándote siempre la victoria. Y aún seguirías luchando si alguien te diera una oportunidad de seguir viva. Pero en este mundo ya no hay sitio para una consola que aunque aún vende, ya no interesa. Quizás será que te has quedado obsoleta y es que parece que los sensores de movimiento, la tecnología 3D y jugar sin mandos es interesante, no sé muy bien para quién, porque a ti y a mí no nos interesa para nada.
Has conseguido que salieran títulos que nunca soñé que pudieran salir en una consola. Las grandes compañías te han dado la espalda, a tu creador Sony ya no le interesas pues prefiere interesarse más por PS3 y PSP, y ésta grandiosa revista ya te ha enterrado hace tiempo. Algunos lo llamarán evolución, yo simplemente lo llamo ejecución forzosa.
Pueden sacar mil consolas más que prometan y den muchas cosas, pero jamás serán cómo Playstation 2.
Tú eres y serás siempre, la mejor consola de todos los tiempos.
Tu amigo y dueño.

Yen: Entiendo tu tristeza, pero te has puesto algo dramático, ¿no? Todas las consolas han tenido su ciclo y PS2 ha brillado mucho y durante mucho tiempo.



Resolvemos tus dudas y nos hacemos eco de tus opiniones.

que pudiésemos crear o personalizar nuestros personajes y así pudieran aparecer mujeres en el modo multijugador?

Pues no creo que se haya contemplado, la verdad. Supongo que un juego que intenta ser realista no plantea que haya chicas en el campo de batalla. Sí, la guerra, además de un horror, es machista.

Elia Artigas



FINAL FANTASY VERSUS XIII sigue siendo todo un misterio. Todo el mundo espera nuevas noticias en el próximo Tokyo Game Show, pero lo único que dice Square es que el guión y la historia ya están finalizados... menos mal.

Esos juegos desconocidos

@Hola, os mando esto para preguntar sobre un juego de Dsiware que tiene una pinta increíble, pero desgraciadamente no ha habido nada de publicidad sobre el.

El juego se llama ‹Flipper›, aquí esta la web de su autor. http://goodbyegalaxygames.blogspot.com. Es una pena que un pedazo juego como este sea tan desconocido. Un saludo.

Es algo que sucede con muchos juegos descargables en todas las consolas, Se lanzan una gran cantidad y algunos de ellos son realmente ingeniosos y divertidos, pero al tratarse de grupos independientes no tienen ninguna promoción. Desde luego, en el caso de «Flipper», es sin duda un puzle bastante divertido que os animo a que probéis.

Daniel Ballesteros

« PARECE SEGURO QUE HABRÁ UN NUEVO TOMB RAIDER MÁS ALLÁ DEL JUEGO DESCRAGABLE QUE ESTÁ A PUNTO DE SALIR »

Una fan de Tomb Raider

@¡Hola Yen! Soy una super fan de ‹Tomb Raider› que posee una PS3 y una Xbox 360, y me gustaría hacerte unas preguntas...

Desde hace un año se colaron unas imágenes que dicen que son del ‹Tomb Raider 9›. ¿Tú crees que son ciertas?

Las imágenes seguro que no, pero el desarrollo del juego sí. Aunque no se ha hecho oficial, todo indica que habrá un nuevo «Tomb Raider» quizá en 2011, independientemente del juego descargable –«Guardianes de la Luz»- que saldrá este verano.

También me he preguntado si los juegos de 3DS solo servirán para la 3DS o si también servirán para la DS normal (ya que he leído que se le puede quitar el 3D si estas jugando con la 3DS).

No, en 3DS podrás usar los de la DS normal, pero no al revés, porque es una consola más potente y aunque puedas quitar las 3D, los juegos tendrán un código de programación distinto.

Por cierto... ¿Tu sabes como va el desarrollo de ‹FFXIII Versus›?

Lo último que se ha sabido es que la historia y el guión ya se han completado y que según ellos todo marcha en tiempos. Quizá en el próximo Tokyo Game Show Square nos dé más datos sobre este juego.

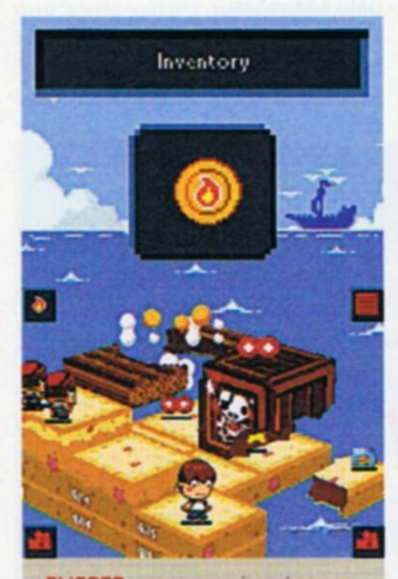
Y por último.. ¿Te sabes algún tipo de juego bueno del genero Aventura/Acción?

¿Alguno? ¡Me sé un montón! Mira, tienes los «Assassin´s Creed», «Red Dead Redemption», «Resident Evil 5», «Metal Gear Solid 4», «Alan Wake», «GTA IV» ahora «Mafia II»... ¡¡Se trata del género más prolífico!! Seguro que encuentras el que más de adapte a tus gustos.

Bueno esas han sido mis preguntas (un poco rarillas la verdad, je, je) bueno me gustaría que pusierais algo del verano ‹Live Arcade› en la revista (y a ser posible una foto tuya, je, je). Venga, Adios.

De lo primero seguro que sí, en nuestra sección de descargas, y en cuanto a mi foto... me lo voy a pensar mientras tomo el sol en la playita.

Marina Sanchez



FLIPPER es un gran ejemplo de la calidad de los juegos independientes para DS. Se trata de un puzle muy entretenido en el que un chico tiene que ir pasando retos para encontrar a su pez que ha sido robado.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@YEN, TÍO, TIENES QUE CONSEGUIRME EL TELÉFONO DE JADE RAYMOND. DESDE QUE VI ESOS OJAZOS AZULES EN LA FOTO QUE PUSISTE EL OTRO DÍA NO PIENSO EN OTRA COSA. NUNCA ME HUBIESE ESPERADO QUE UN BOMBÓN ASÍ SE DEDICASE A HACER VIDEOJUEGOS. UNA BUENA PROFESIÓN Y UNA SONRISA ESPECTACULAR ¿ES QUE SE LE PUEDE PEDIR MÁS A UNA MUJER? VAMOS YEN, SÉ QUE NO DECEPCIONARÁS A UN HOMBRE ENAMORADO.

Yen: Cada mes me sorprendéis más... Pues me temo que el hombre enamorado tendrá que poner sus ojos en otra mozuela, porque la Raymond estás difícil.

@HOLA YEN ¿HAY QUE ESTUDIAR MUCHO PARA LLEGAR HASTA DONDE HAS LLEGADO? ¿A RESPONDEDOR DE DUDAS DE HUMANOS?

Yen: Estudiar no, hay que NACER para ello. La humanidad nunca podrá agradecerme tanto bien.

@HOLA YEN, ¿ES VERDAD QUE CON LA COMPRA DEL MAFIA 2 TE REGALAN UNA REVISTA DE PLAYBOY?

Yen: No, te regalan una revista de Play... Station (Jo, qué malo).



✉LA TERCERA, Y ÚLTIMA, ES PARA SABER QUE SIGNIFICA E3, PORQUE POR MUCHO QUE LEO Y PREGUNTO NADIE ME LO SABE EXPLICAR.

Yen: Es que nadie lo sabe. Tú llegas allí, hay una feria con muchos juegos y muchas azafatas y... ya está. Pero sigue leyendo mucho, que algo aprenderás.



JUEGOS PARA MÓVILES

Tras la sorpresa que supuso el remake del primer «Monkey Island», llega ahora la adaptación de la que, para muchos, es la mejor entrega de toda la saga. Si os gustan las aventuras gráficas, no perdáis detalle.

EL JUEGO DEL MES

precio: 5,99 € ■ compañía: LUCASARTS ■ género: AVENTURA GRÁFICA ■ dónde descargarlo: Apple Store

■ Móviles compatibles: iPhone e iPod Touch.





1. **EL CONTROL** es más intuitivo que nunca, y realizar las distintas acciones es muy sencillo.
2. **LOS GRÁFICOS** han sido redibujados y su calidad es enorme. Destacan el colorido de los escenarios y las animaciones.
3. **EL MODO CLÁSICO** es idéntico al «Monkey» original. Lo malo es que no ha sido traducido al castellano.



EL PIRATA ATACA DE NUEVO

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION

Aunque tengáis que poneros un parche en el ojo, no dejéis de probar la segunda entrega de una de las sagas más clásicas.

■ **DESPUÉS DE DERROTAR A LECHUCK,** el pirata Guybrush Threepwood se embarca en una nueva y peligrosa aventura: debe encontrar el mítico tesoro Big Whoop. Por supuesto, no va a ser tarea fácil, y una vez más nos toca acompañar al peculiar pirata a lo largo de una aventura gráfica repleta de hilarantes conversaciones, puzles e investigación, que se desarrolla con el clásico sistema de "pinchar" (tocar en este caso) en los objetos, personajes o cuadros de diálogo con los queramos interactuar.

→ **EN EL MODO ESPECIAL** (al que se accede "pellizcando" la pantalla), todos los apartados del juego han sido remasterizados de manera espectacular. Empezando por los gráficos, que han sido rediseñados con gran acierto, y al que le sigue de cerca el apartado sonoro, que conserva el espíritu y mejora la calidad de las melodías originales, y añade unos diálogos en inglés sublimes. Todo esto unido a un intuitivo sistema de control, que ha mejorado bastante respecto al primer "remake", y en el que cada una de las acciones (hablar, coger, empujar) tiene su propio "botón táctil". Volver a disfrutar de esta historia (o hacerlo por primera vez) es una delicia para los fans de las aventuras gráficas. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	94
SONIDO	94
DURACIÓN	90
DIVERSIÓN	93

Valoración Revivir una de las mejores aventuras de la historia es genial, y la remasterización es soberbia. Una pena que la versión clásica esté en inglés.

PUNTUACIÓN FINAL 93

ENVÍA TUS DUDAS

Si tienes dudas sobre móviles escribe a:

movil.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Que no me "toquen" mi iPhone

La salida de iPhone 4 me tiene algo preocupado. ¿Dejarán de salir juegos para el anterior iPhone e iPod Touch?

Muy buenas David. La verdad es que no tienes de que preocuparte, porque la idea de Apple y de las diferentes desarrolladoras es que todos los dispositivos táctiles de la compañía de la manzana convivan en armonía y sigan recibiendo, casi siempre, los mismos títulos. Date cuenta de que el parque de terminales de la "anterior generación" es enorme, e iPhone 4 todavía está lejos muy lejos de alcanzar unas cifras de ventas equiparables, por lo que perder ese trozo del pastel sería una locura. Eso sí, lo que está claro es que, poco a poco, cada vez será más común ver diferentes posibilidades en ciertos títulos dependiendo de la versión del terminal para el que se adquiera (como el uso del giroscopio en el caso de iPhone 4) e incluso el lanzamiento de algún juego exclusivo, pero la gran mayoría de títulos seguirán siendo comunes para todos los terminales.

David Huete (e-mail)

LISTAS

Nuestros favoritos

1. Metal Gear Solid Mobile (N-Gage)
2. GTA: Chinatown Wars (iPhone)
3. N.O.V.A (iPhone)
4. Resident Evil 4 (iPhone)
5. The Secret of Monkey Island 2 (iPhone)
6. God of War: Traición
7. One (N-Gage)
8. Metal Slug M3
9. The Secret of Monkey Island (iPhone)
10. Pro Evolution Soccer 2010 (iPhone)

MONKEY ISLAND 2
El remake de la segunda aventura protagonizada por Guybrush Threepwood no ha podido ser más acertado. Con un renovado sistema de control y unos gráficos de gran calidad, se ha convertido en la mejor aventura gráfica para iPhone.

Los más descargados

MOVISTAR
1. Pro Evolution Soccer 2010
2. Reto Mental 3
3. Líos en el Insti

VODAFONE
1. Pasapalabra 2
2. COD: Modern Warfare Recon
3. Texas Hold Em Poker

ORANGE
1. Los Sims 3
2. Need For Speed Shift
3. Pro Evolution Soccer 2010

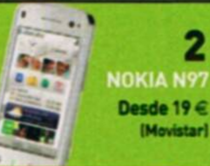


PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Con la liga a punto de comenzar, no es mala idea empezar a poner a prueba a los nuevos fichajes de nuestro equipo favorito. Con este completo juego de fútbol podemos hacerlo en cualquier parte que se nos ocurra.

Los móviles recomendados por HC



1 iPHONE — Desde 39 € (Movistar)



2 NOKIA N97 — Desde 19 € (Movistar)



3 SONY ERICSSON W595 — Desde 19 € (Vodafone)



4 NOKIA N95 — Desde 189 € (Vodafone)



5 SAMSUNG F480 — Desde 0 € (Orange)



6 HTC HERO — Desde 0 € (Orange)



7 LG NEW CHOCOLATE BL20 — Desde 19 € (Yoigo)

NOTICIAS MÓVILES

VUELVE EL ESPARTANO

La secuela del intenso **«Hero of Sparta»** ya está a vuestra disposición. Esta nueva aventura de Argos, rey de Esparta, os ofrece cantidades todavía más grandes de acción que en el juego original y decenas de momentos épicos en un espectacular entorno ambientado en la antigua Grecia. Inicialmente llega a iPhone e iPod Touch, y posteriormente vendrán también las versiones para Android y Palm Pre.

MEGA DRIVE PORTÁTIL

En su afán por traer de vuelta los mejores juegos de Mega Drive a los usuarios de Apple, Sega acaba de estrenar las adaptaciones de dos juegazos de la época dorada de los 16 Bits. Se trata de **«Ecco the Dolphin»** y **«Space Harrier II»**, dos títulos que no necesitan presentación y que seguro hacen las delicias de los más nostálgicos. Eso sí, no incluyen novedades respecto a los originales.

ALUCARD LLEGA A iPHONE

La saga «Castlevania» se estrena en iPhone e iPod Touch con un juego muy al estilo «Columns», en el que tenemos que "casar" y romper piezas de colores. La gracia de este título, que lleva la coletilla **«Puzzle: Encore of the Night»**, es que está ambientado en la saga vampírica, por lo que los escenarios, música y personajes son de sobra conocidos por todos. Vale que no es una versión de «Symphony of the Night», pero el juego es divertido.

COMEDIA DE BOLSILLO

En un reciente comunicado de prensa nos han informado que la compañía Zed se ha hecho con los derechos del grupo cómico **Monty Phyton** para su explotación en terminales móviles. Gracias a este acuerdo, a partir de septiembre veremos juegos y aplicaciones inspiradas en los creadores de "La vida de Brian" o "Los caballeros de la mesa cuadrada", que llegarán a todas las plataformas móviles y en los que las risas estarán aseguradas. ¿Incluirán una almáciga?

N.O.V.A SE ACTUALIZA

Si tenéis un iPhone 4 (o pensáis tenerlo) y os gustan los shooter de corte futurista, estad atentos, porque Gameloft acaba de lanzar una actualización del genial **«N.O.V.A»** para adaptarlo a las funciones del último terminal móvil de Apple. Las novedades que aporta este "parche" incluyen un aumento en la resolución del juego y también un nuevo sistema de control, con el que podemos movernos libremente utilizando el giroscopio. ¡Y lo mejor es que podéis descargarlo de forma gratuita en la App Store!



MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS

DVD



Furia de Titanes

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Sam Worthington, Liam Neeson, Ralph Fiennes...**
- Director **Louis Leterrier**
- Precio **18,50 €**
- También en Blu Ray **24,50 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: La lucha entre los dioses amenaza con destruirlo todo y desatar el infierno en la Tierra. Perseo, que nació dios pero fue criado como hombre, se ve incapaz de salvar a su familia de la furia de Hades y decide encabezar a un grupo de guerreros para evitar que le arrebate sus poderes a Zeus.
EXTRAS DVD: Menús interactivos, Acceso directo a escenas.



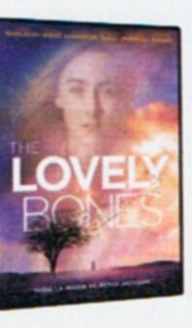
Shutter Island

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Leonardo DiCaprio, Mark Ruffalo, Ben Kingsley...**
- Director **Martin Scorsese**
- Precio **16,95 €**
- También en Blu Ray **34,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: En 1954, dos agentes federales son destinados a una isla de la bahía de Boston para investigar la desaparición de una peligrosa asesina que estaba recluida en el centro penitenciario situado allí. Pronto descubrirán que en aquel lugar se ocultan muchos secretos, y que en realidad la isla esconde algo más peligroso que los propios pacientes.
EXTRAS DVD: Tráiler, Ficha artística, Ficha técnica, Filmografías selectas.



The Lovely Bones

- Género **Acción**
- Protagonistas **Mark Wahlberg, Rachel Weisz, Saoirse Ronan...**
- Director **Peter Jackson**
- Precio **19,95 €**
- También en Blu Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: Susie Salmon, una niña de 14 años, es asesinada y deja tras de sí una vida incompleta. Ahora, y desde un lugar extraño y maravilloso situado entre ambos mundos, ve como la vida de su familia y amigos cambia tras el terrible suceso. Mientras el asesino borra todas las pistas y se prepara para volver a matar, ella tiene que ayudar a su padre para que consiga atraparlo.
EXTRAS DVD: Menús interactivos, Acceso directo a escenas...

MÚSICA

Linkin Park

El nuevo álbum de esta banda norteamericana se llama "A Thousand Suns" y se pondrá a la venta el 14 de agosto. "The Catalyst", una de las canciones de ese disco, estará incluida en la banda sonora de «Medal of Honor». Si queréis ver el vídeo, id a **www.medalofhonor.com/linkinpark**.

- Compañía **Warner**
- Precio **21,95 €**

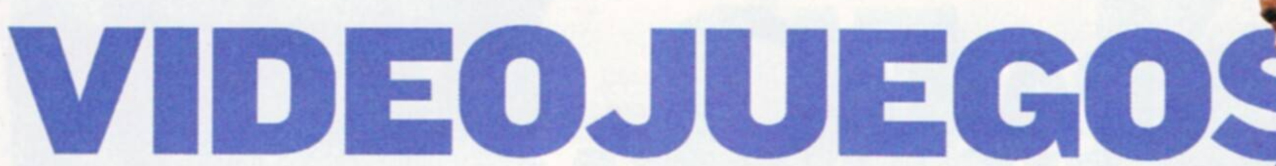


LIBROS

Metal Gear Solid

Escrita por Raymond Benson, esta novela nos reencuentra con Solid Snake, a quien seguimo[s] en una misión en las islas Aleutianas para neu[...]tralizar a un comando renegado de Foxhound que amenaza con causar un holocausto nucle[ar]

- Editorial **Marlow**
- Precio **18 €**



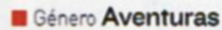


ESTRENOS

DVD



Robin Hood

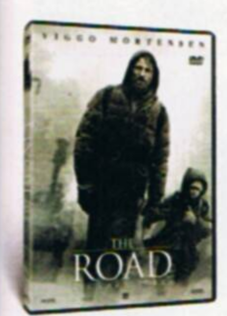


- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Russel Crowe, Cate Blanchett...**
- Director **Ridley Scott**
- Precio Blue Ray **21,95 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: En la Inglaterra del siglo XIII, Robin Hood y su banda de ladrones se enfrentaron a la corrupción y encabezaron una rebelión contra la corona que alteró para siempre el equilibrio del poder y le convirtió en el arquetipo de libertador.
EXTRAS: **Escenas eliminadas, Como se hizo (dividido en tres apartados), Cuaderno del director, El diseño de Nottingham, BD Live...**



The Road

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Viggo Mortensen, Kodi Smit-McPhee...**
- Director **John Hillcoat**
- Precio **17,99 €**
- También en Blu Ray **29,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Esta historia transcurre en un mundo apocalíptico devastado por alguna razón que no se nos explica. Un padre y su hijo viajan hacia la costa para buscar un lugar seguro donde asentarse. Durante su travesía se cruzarán con los pocos seres humanos que quedan, pero la mayoría están locos o se han convertido en caníbales.
EXTRAS DVD: **Making of, Tráiler, Ficha artística, Ficha técnica, Fichas de doblaje, Filmografías.**



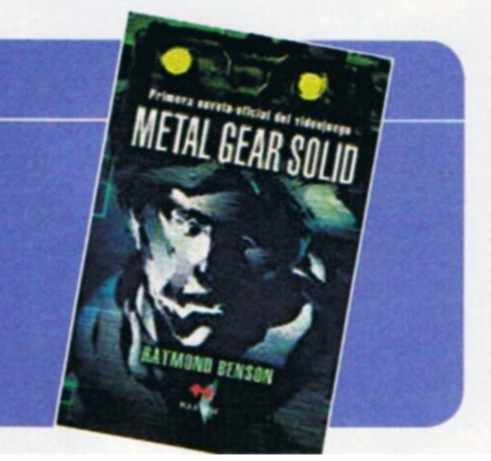
Iron Man
Armored Adventures

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Tony Stark, Mr. Fix, Iron Monger...**
- Director **S. Juffé, P. Guyenne**
- Precio **12,95 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: Este DVD es el volumen 1 de la primera temporada de esta serie de animación. Incluye los 5 primeros episodios, y a lo largo del año se editarán 4 volúmenes más hasta completar los 26 episodios en total. Utiliza las últimas técnicas de animación por ordenador para narrarnos la historia de Tony Stark, un joven heredero que se enfrenta a los villanos convertido en Iron Man.
EXTRAS DVD: **Menús interactivos, Acceso directo a escenas...**



CINE

Resident Evil: Ultratumba



En la nueva entrega de esta saga, rodada en 3D, Alice continúa su búsqueda de supervivientes en un mundo asolado por el efecto del virus T. Inesperadamente recibe la ayuda de una vieja amiga, y nuevas pistas las conducen a Los Angeles, pero van a caer en una trampa mortal.

- Productora **Sony**
- Estreno **10 de septiembre**

IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



◄ EL COMECOCOS TE DA LOS BUENOS DÍAS

¿Se os han acabado ya las vacaciones? Pues entonces os va a hacer falta un despertador para volver a madrugar cada mañana. ¡Seguro que os cuesta menos si es Pac-Man quien os da los buenos días!

Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 16,95 €

ROBOTS DEL PLANETA PERDIDO ►

En esta tienda online ya podéis reservar sendas figuras articuladas de dos de los robots que podemos manejar «Lost Planet 2». Estarán disponibles a finales de septiembre, así que el tiempo de espera no es muy largo.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 44,25 €

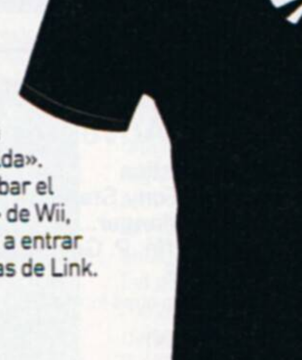




◄ UN ANILLO QUE NOS RECUERDA AL MEJOR ROL

Si ya os habéis pasado por nuestra sección de novedades, habréis visto lo bueno que es «Kingdom Hearts: Birth by Sleep». A todos los fans de esta genial saga de rol va dirigido este anillo, que va decorado con el logo.

Más información en: www.tokyoshop.es
Precio: 7 €

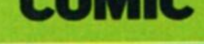


◄ ¿HAS VISTO QUE PELUCHE TAN TIERNO?

Bueno, no es un osito amoroso exactamente, pero si habéis jugado a «Bioshock 2» seguro que os trae buenos recuerdos, porque se trata de un peluche del Big Daddy como el que llevan las Little Sister en el juego. ¿A que ahora os parece más mono?

Más información en: www.kanpekisetto.com
Precio: 23,95 €





UNA CAMISETA "TRIFORZUDA" ►

Habéis acertado: el escudo que aparece en esta camiseta es el de la Trifuerza de la saga «Zelda». Y es que después de probar el nuevo «Skyward Sword» de Wii, a nosotros nos ha vuelto a entrar la fiebre por las aventuras de Link.

Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 14,95 €

CÓMIC

Mass Effect: Redención

Esta historia conecta el guión de la primera y la segunda parte del juego. Con un guión en el que han participado los creadores de la saga, se nos cuenta un momento fundamental en la evolución del estatus del comandante Shepard.

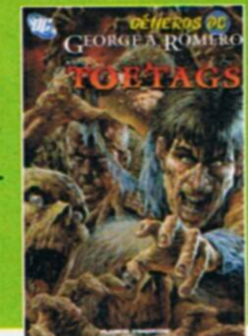
Publicado por: Panini
Precio: 12,95 €



Toe Tags

George A. Romero, el "padre" del género de los zombis, vuelve por sus fueros: ha llegado el Apocalipsis y los no muertos pueblan la Tierra. En ese terrible entorno, el joven Damien promete convertirse en el próximo mesías.

Publicado por: Planeta-deAgostini
Precio: 12,95 €



L MES QUE VIE

Los contenidos más destacados del próxim ero

ENTRAMOS EN COMBATE

El mando central nos ha encargado una importante misión: infiltrarnos en los estudios de Treyarch para probar CALL OF DUTY: BLACK OPS. Una gran exclusiva, solo para los soldados más valientes.

Y además

FALLOUT NEW VEGAS. Jugamos nuestras primeras partidas.

FABLE III. Viajamos a Londres para traeros sus novedades.

METROID OTHER M. Analizamos el nuevo juego de Samus Aran.

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

DIRECCIÓN DE ARTE
Abel Vaquero

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Patricia Gamo, Carlos Hergueta, Carlos Villasante, Borja Abadíe, Rafael Aznar

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 10/2010

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

